PLAYSTATION 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • REVOLUTION

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

FEBRUARI 2006
NUMMER 02
JAARGANG 14

BLACK
WAT EEN PUINZOOI!

MARIO & LUIGI PARTNERS IN TIME
GEEN KINDERSPEL

DRIVER PARALLEL LINES
BACK ON TRACK?

THE GODFATHER
DE DUURSTE GAME OOIT



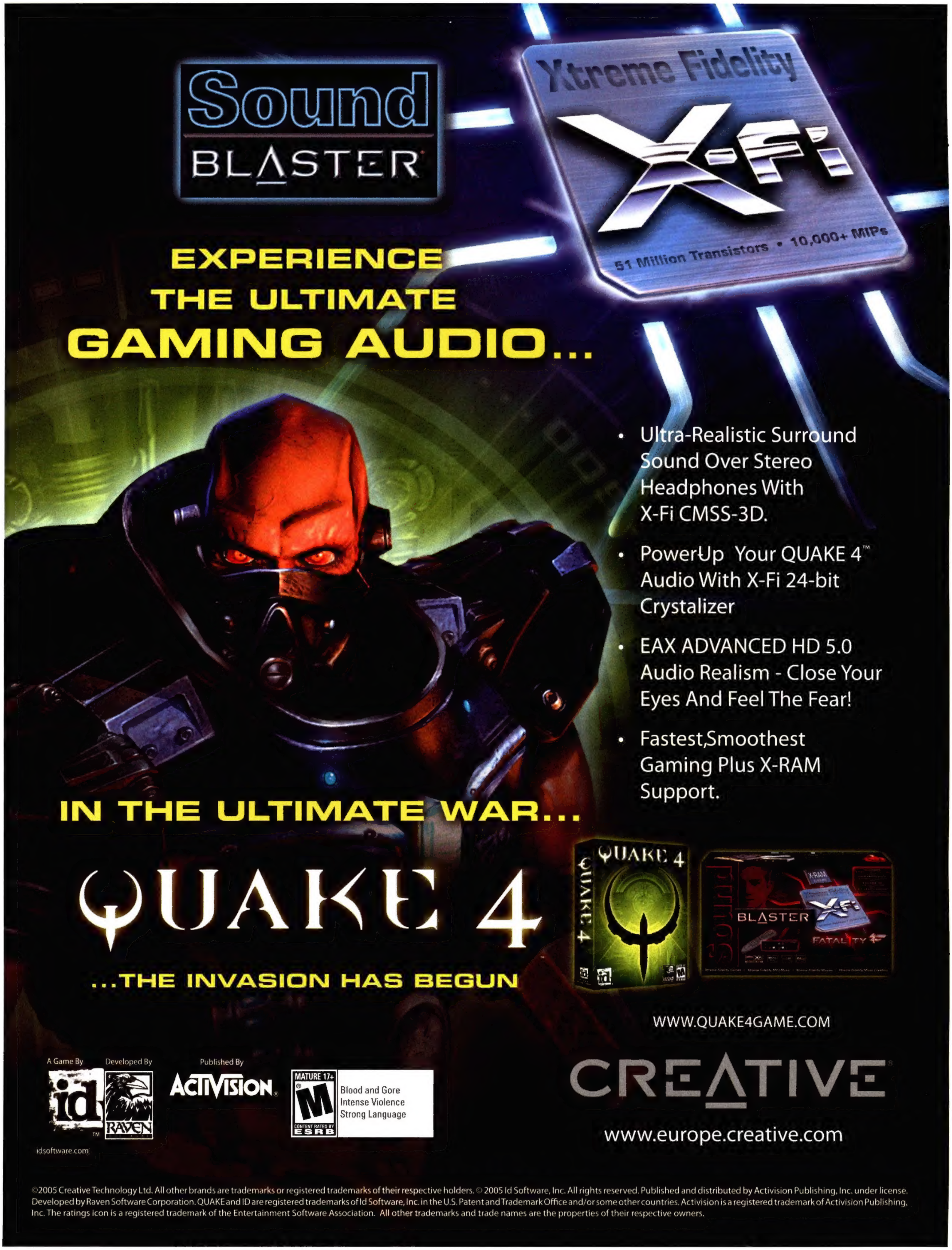
HITMAN
BLOOD MONEY

SOCOM 3 • DRAGON QUEST VIII • THE OUTFIT
BAD DAY L.A. • SPACE RANGERS • FULL AUTO
DEVIL KINGS • BATTLEFIELD 2 SPECIAL FORCES
FACES OF WAR • THE CHRONICLES OF NARNIA

FEATURE
PU KIJKT IN DE GLAZEN BOL

- DÉ TOP 25 VAN 2006
- MICROSOFT'S HANDHELD
- NINTENDO'S CONTROLLER
- SEXGAMES & HARDWARE
- DE UNIVERSELE CONSOLE
- EN WAT WILLEN WIJ...?

€ 3,30
WWW.POWERUNLIMITED.NL
8 710294 259177 00206


Sound BLASTER
Xtreme Fidelity
X-Fi
51 Million Transistors • 10,000+ MIPs
EXPERIENCE THE ULTIMATE GAMING AUDIO...
• Ultra-Realistic Surround Sound Over Stereo Headphones With X-Fi CMSS-3D.
• PowerUp Your QUAKE 4™ Audio With X-Fi 24-bit Crystalizer
• EAX ADVANCED HD 5.0 Audio Realism - Close Your Eyes And Feel The Fear!
• Fastest,Smoothest Gaming Plus X-RAM Support.
IN THE ULTIMATE WAR...
QUAKE 4
...THE INVASION HAS BEGUN
WWW.QUAKE4GAME.COM
A Game By
Developed By
Published By
ACTIVISION
MATURE 17+
Blood and Gore
Intense Violence
Strong Language
CONTENT RATED BY ESRB
CREATIVE
www.europe.creative.com
idsoftware.com
©2005 Creative Technology Ltd. All other brands are trademarks or registered trademarks of their respective holders. © 2005 Id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Developed by Raven Software Corporation. QUAKE and ID are registered trademarks of Id Software, Inc. in the U.S. Patent and Trademark Office and/or some other countries. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

INHOUD

Nog een paar weekjes en dan wordt de vlam ontstoken van de Olympische Winterspelen in Turijn. Sportliefhebbers als ze zijn, hebben de PU redacteuren natuurlijk hun favorieten al gekozen. Wie gaan er zonder meer in de prijzen vallen?

ED



Carl Verheijen is voor mij de grootste kanshebber op Nederlands goud. Twee keer goud zou me ook niet verbazen, maar die op de 10 kilometer lijkt me bijna een zekerheidje... Tenminste als die twee rare Noren en die Amerikaan geen roet in het eten gooien.

MURIELLE



Ik ben bijzonder gecharmeerd van Sven Kramer. Wat een lach. Wat een lijf! Daar zou ik weleens een scheve schaats mee willen rijden. Reken maar dat ik voor het scherm zit als hij in z'n strakke pakje aan de start staat voor een gouden plakje.

BORIS



De 1500 meter is mijn favoriete afstand ook omdat daar de concurrentie het grootst is. Ik ben bang dat die Amerikaan Shauny Davis goud gaat pakken maar als Wennemars top is en Jan Bos goed in z'n vel zit dan zit er misschien een verrassing in.

STEVEN



Over Amerikanen gesproken, die Chad Hedrick gaat volgens mij echt dé man worden in Turijn. Die gast straalt zo'n winnaarsmentaliteit uit en is zo sterk. Ik schat 'm zeker in op vier medailles op de vijf onderdelen waaraan hij meedoet.

NIELS



De concurrentie is nog nooit zo groot geweest. Naast de Amerikanen, zijn ook de Noren weer helemaal terug onder leiding van die eikel van een Peter Müller. En wat dacht je van iemand als Fabrice op de 1000 en 1500 meter? Ik ga hier echt niets van missen.

J.J.



Valt jullie niet één ding op? A: we hebben 't alleen maar over schaatsen en B: we hebben 't alleen maar over mannenschaatsen. Oké, ik snap dat we daar de meeste kansen hebben, maar laten we de vrouwen niet vergeten. Mijn tip: Irene Wüst.

JAN



J.J. heeft gelijk; er zijn nog meer sporten dan mannenschaatsen. Ik kan bijvoorbeeld enorm genieten van schansspringen. En écht jongens, neem eens de tijd om naar curling te kijken... ijzingwekkend spannend. En ja inderdaad, daar gaan we dus geen medailles halen...

JEROEN



Weet je wat ik écht een topsport vind? Biathlon. Dat je eerst moet langlaufen en dan, terwijl je helemaal kapot bent, met een geweer de roos raken. Zou dat trouwens ook niet leuk zijn als Olympische zomersport? Een combinatie van steeplechase en darten?

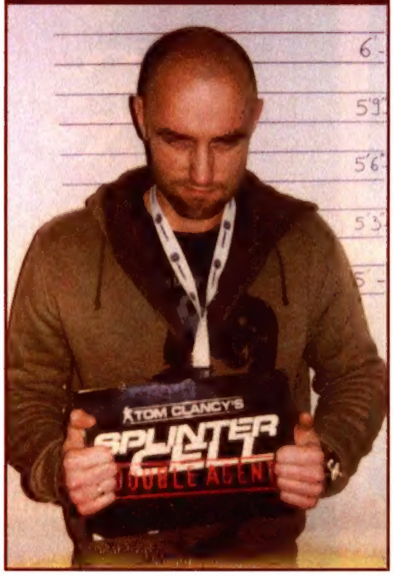
JURJEN



Ik vind die hele winterspelen maar gedoe voor watjes. Waar zijn die typische Asser wintersporten als ijsbeer worstelen, pinguïn slingeren, zeehond knuppelen, kabeljauw slikken en poolvossen visiteren? Nee, dan sleetje rijden, ijsdansen en jeu de boules met fluitketels... pffff.

IEMAND MOET HET DOEN

"Doe net alsof er een enorme harde drol dwarsligt, die je er niet uitkrijgt", zei een van de developers van Splinter Cell tegen onze Jan in Parijs.
"En dan lijk ik écht op Sam Fisher?", vroeg Janneman met een benauwd stemmetje.
Neuh, niet echt dus; maar we weten nu wel hoe onze Jan er uitziet als er in z'n stoel geen gang zit...



STRUISVOGELPOLITIEK

Ik zal het maar gelijk zeggen stelletje baklappen, jullie zijn te slim! Goed, dat gaat misschien ook weer wat te ver. Laat ik het anders zeggen, jullie weten te veel van videogames af! Zoveel zelfs, dat sommige mensen zich afvragen hoe belangrijk het eigenlijk nog is jullie, bijvoorbeeld via advertenties, te informeren over games. Jullie zijn immers de onbeïnvloedbare alwetende hardcore groep die slechts het puntje van de ijsberg vormt. De basis die onder water ligt is veel groter, is slecht op de hoogte van wat er zich boven afspeelt en dus een veel interessantere groep om in te investeren. Tenminste, dat was de visie van iemand waarmee ik laatst een discussie over deze materie had. Het is de aloude strijd van hardcore vs. massa.
Het feit dat jullie de PU graag lezen en dus wél geïnformeerd willen worden, lijkt het eerste argument al te ontkrachten. Maar misschien bedoelde hij met onbeïnvloedbaar wel dat jullie te veel van games afweten en te snel door de meuk heen kijken die door uitgevers vaak afgedaan wordt als "geen PU game".
Wat is "geen PU game"? Een game die zo slecht is dat enkel degene die met z'n kop onder water zit pas ná het kopen er achter komt dat het meuk is? Of wacht, is deze groep soms minder verwend en dus graag bereid hetzelfde geld voor een slechtere game (die vaak ook veel minder kostte om te maken) neer te tellen? En wat doet zo iemand dan... hij koopt zelden of nooit meer een game of hij laat zich voortaan eerst goed informeren. Waarmee hij weer richting het puntje van die ijsberg gaat.
Uit een onlangs gehouden poll op onze site kwam naar voren dat de meeste van jullie vrienden gamen en dat de meeste daarvan weer casual gamers zijn.
Er even vanuit gaande dat jullie allemaal minstens drie vrienden hebben (die ook weer meerdere vrienden hebben) vormt dat dus een hele grote groep die jullie -slimme gamerakkers als jullie zijn- vanaf het topje van de ijsberg toeschreeuwen.
Eind goed al goed toch... of bedoelde hij dat nou juist niet?



NIELS

REDACTIEVERGADERING BIJ JAN



We gaan er een traditie van maken, hebben we besloten. Geen redactievergaderingen meer in 't saaie VNU gebouw maar telkens bij een van de redacteuren thuis.
Jan was het eerste slachtoffer en neem maar van ons aan dat de verkoopwaarde van z'n Amsterdamse penthouse inmiddels fors is gedaald.
Volgende maand gaan we met z'n allen naar Jurjen's splinternieuwe stulpje in Assen, alwaar we ons vanzelfsprekend vol gaan laten lopen in de Dorstige Ezel en wellicht ook de darkroom van De Bruine Snor met een bezoek gaan vereren... en, oh ja, eerst nog effe vergaderen natuurlijk!

R.I.P. MORTAL KOMBAT



Na jaren trouwe dienst deden de jongens van Gamekings hun Mortal Kombat kast de deur uit, en via Marktplaats was een koper snel gevonden.
Hopelijk lukt 't die gasten om er een stekker aan te maken en het sleuteltje te vinden want anders hadden wij er ook nog lang en breed mee gespeeld.

PROFESSOR STEVEN

Wisten jullie dat zo'n beetje de helft van alle PU redacteuren zich doctorandus mag noemen? Zou je niet zeggen hè, als je naar die onnozele koppen kijkt.
We waren echter helemaal perplex toen we deze foto toegespeeld kregen. Steven die college geeft aan de Universiteit van Amsterdam!
Vind je het gek dat overal wordt geklaagd dat het niveau van het wetenschappelijk onderwijs achteruit holt...



UIT DEN OUDEN DOOSCH



Een beroemd Frans model? Een populaire zanger uit Frankrijk? We hadden geen idee wie er op deze foto stond. Alleen lazen we op de achterkant dat ie lang geleden gemaakt was in Parijs.
Oké, we geven een tip: in dit nummer hebben we een itempje over de zes kale mannen van de PU, en we vroegen hen een foto op te sturen uit de tijd dat ze nog wél haar hadden; het is dus een van deze zes PU redacteuren, maar wie?
Ed valt af, toch? In zijn jeugd was de auto nog niet uitgevonden, dus parkeermeters bestonden er nog niet. Jurjen blijft altijd binnen de stadsgrenzen van Assen en heeft Parijs dus nooit gezien. En kun je je voorstellen dat Steven ooit modieus gekleed was? Of dat Boris zo poseerde voor een foto?
Jan in z'n studentenjaren naar het buitenland, dat was 'm toch veel te duur? Niels dan? Nee, ook niet; dit is echt een foto van een knáppe jongen...
Wellicht dat jullie 't raden als je de andere 'behaarde jeugdfoto's' ziet van PU's kale mannen...

INHOUD



28 DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

De Dungeons and Dragons franchise is een van de bekendste namen op RPG gebied. Natuurlijk was Steven de aangewezen persoon om uit te checken of deze gameserie ook iets aan het online genre heeft toe te voegen.



46 DRIVER: PARALLEL LINES

Het vierde deel van Driver zal het zwaar krijgen. De voorganger, Driv3r, was namelijk zo'n flutspel dat iedereen zich wel drie keer zal bedenken om opnieuw een avontuur van Tanner te scoren. Toch zijn de eerste tekenen niet ongunstig, en is Tanner zelfs helemaal verdwenen.



67 BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

Een uitbreiding voor de beste first-person oorlog shooter van dit moment mag natuurlijk op onze welwillende aandacht rekenen. Helaas is Special Forces helemaal niet zo speciaal en zijn eigenlijk alleen de nachtmissies als toevoeging interessant te noemen. Beetje mager dus.



70 STAR WARS: BATTLEFRONT II

In SW: Battlefront II draait 't vooral om online multiplay maar helaas komt juist dit aspect op de PSP niet helemaal uit de verf. Je kunt dan ook niet online met je handheld maar zult het (draadloos) moeten doen met maximaal vier man tegelijk en dat haalt het niet bij de console ervaring.



72 VIEWTIFUL JOE: DOUBLE TROUBLE

Double Trouble is wat minder op knokken gericht dan de vorige Viewtiful Joe games. In deze DS versie staat vooral het puzzelen centraal maar helaas lijken sommige puzzels vooral bedoeld om te laten zien hoe creatief de makers wel niet zijn. Jurjen 'vingerde' zich een weg door de levels heen...



73 SOCOM III: U.S. NAVY SEALS

Er wordt door ons regelmatig kritiek geleverd op het matige functioneren van de PlayStation 2 online sectie. Toch, als er één game is die al jaren aantoont dat het allemaal wel kán, is het Sony's eigen Socom. Ook deel 3 stelt niet teleur, al wordt het onderhand wel tijd voor een next gen deel.

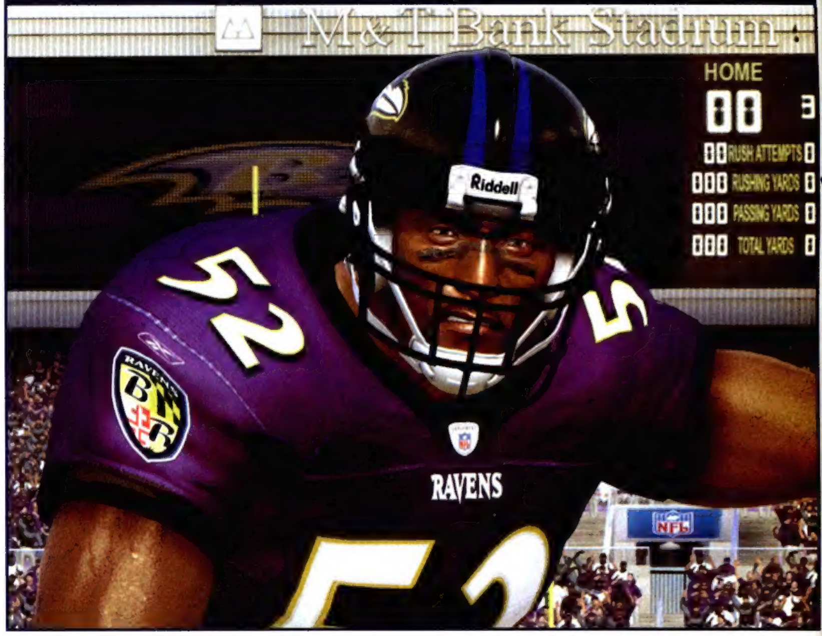


74 WWF SMACKDOWN! VS RAW 2006

Eigenlijk is J.J. zo'n beetje de enige die kickt op die vet- en spierbonken die in iets te strakke pakjes net doen alsof ze elkaar aftuigen. Na lang gezeur kreeg PU's eigen muscle man eindelijk de kans om jullie te overtuigen van het feit dat we hier niet met neppe shit te maken hebben.

33 FEATURE: EA SPORTGAMES

Alle sportspellen uit EA's 06-serie zijn inmiddels geport naar de Xbox 360. In vrijwel alle gevallen hebben we te maken met zeer teleurstellende games die slechts draaien om uiterlijke schijn.



8 COVERVIEW HITMAN: BLOOD MONEY

Codename 47 is terug in een Hitman game die we zonder schroom de beste uit de serie durven noemen. Nog nooit werd puzzelen en moorden zo fraai gecombineerd.



48 DRAGON QUEST VIII

Van de game die zo'n twintig jaar geleden de console RPG min of meer uitvond, komt binnenkort het achtste deel uit. Een gigantisch avontuur waar je spontaan vrolijk van wordt.

52 SPECIAL: GLAZEN BOL

In een uitgebreide special laat de redactie z'n licht schijnen over de nabije en verre toekomst in gamesland. We beantwoorden vragen als: komt er ooit één universele console? Wat worden in 2006 de vetste games? En hoe gamen we over tien jaar?

68 SPECIAL REPORT: EIDOS

In afwachting van Tomb Raider: Legend brengt Eidos het nodige knalvoer in stelling om de honger van de gamers te stillen. Jan checkte: Commandos: Strike Force, Urban Chaos en Rogue Trooper.



36 BLACK

Slechts één level speelden J.J. en Boris, PU's eigen destructieteam, met Black maar ze zijn nu al helemaal kapot van deze game.

64 TOPSCORE MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME

Hoewel Jurjen op enkele onderdelen van de gameplay z'n bedenkingen heeft, noemt hij Partners in Time toch een erg charmant, netjes afgewerkt een grappig avonturenspel.



76 FEATURE: HDTV

Niels legt uit waarom je met het kopen van een HDTV misschien beter nog even kunt wachten.

50 THE GODFATHER

Hoewel The Godfather nog volop in productie is, kunnen we nu al spreken van de duurste game die er ooit gemaakt is. Er hangt dan ook, zelfs voor een gigant als Electronic Arts, heel veel af van het al dan niet slagen van deze maffia blockbuster.



30 SPLINTER CELL ESSENTIALS

Als de nieuwe Splinter Cell op PSP nu al door Jan omschreven wordt als 'wellicht een van de allerbeste PSP games van 2006', lijkt dat nogal voorbarig. Lees de preview en check of Jan (weer eens) té positief is.

25 THE OUTFIT

Alweer een WO II shooter? Yep, maar The Outfit, een exclusieve Xbox 360 game, gooit het wel over een heel andere boeg dan je gewend bent...



GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP

YO! POST

POWER UNLIMITED, YO!POST,

★ KORTE VRAAGJES ★

Hey PU redactie,
Een vriend van me speelt WoW en ik ben van plan om het zelf ook te gaan spelen. Maar welk ras moet ik nu kiezen volgens jullie? Ik vind de Minotaurus wel gaaf maar ik zag ook screenshots van Blood Elves en Egyptische beesten waar ik de naam niet van weet.
Alvast bedankt. Greetz,

Colin Marcus | Internet

Jeroen zegt: ga voor de Minotaurus, hoewel de Blood Elves ook wel erg stoer zijn.
Ach, ga de game gewoon spelen en kies het ras dat het beste bij je past; de Uilskuikens bijvoorbeeld.

---

1. Klopt het dat je met de Nintendo DS online kan spelen als je er een USB-adapter voor hebt?
2. Zo ja, hoe veel kost een USB-adapter?
3. Welke spellen zijn er al online speelbaar en welke komen binnenkort uit?

Menno | Internet

1 Ja dat klopt, maar je kunt ook online spelen als je een draadloos netwerk thuis hebt of in de buurt bent van een zogenaamde hotspot.
2 De USB adapter kost 44.99 Euro.
3 De spellen die nu online te spelen zijn, zijn Mario Kart DS en Tony Hawk Sk8land en in de nabije toekomst komt daar in ieder geval Animal Crossing Wild World bij.

Ik heb jullie review gelezen van De Sims en het kreeg een 65. Maar als je 9+8+6 doet kom ik toch echt op 23 uit en dat houdt in dat het spel een 7.666666666666666666 zou moeten krijgen (23:3).

Thomas | Internet

We zijn heel opgetogen dat we lezers hebben die kunnen rekenen. Maar het eindcijfer is geen gemiddelde van de drie deelcijfers...

Yo PU redactie!
Ik heb een paar vraagjes en ik zou het leuk vinden als jullie antwoord kunnen geven.
1. Krijg je al direct een stylus als je een Nintendo DS koopt?
2. Moet je voor elke MMORPG betalen?
3. Wat vinden jullie de beste GC game, van het afgelopen jaar, behalve Resident Evil 4?
Alvast bedankt,

Charles

1. Yep, net als dat er in iedere auto een stuur zit.
2. Meestal wel, maar speel je bijvoorbeeld Guild Wars, dan hoef je alleen maar de game aan te schaffen.
3. Donkey Kong: Jungle Beat en Fire Emblem: Path of Radiance (zie ook pag. 19/20).

KING KONG

Hé gasten van de PU,
Toen laatst jullie decembernummer bij mij op de deurmat plofte, griste ik hem gretig van de grond af en ging 'm een beetje doorbladeren. Mijn oog viel op het interview dat jullie hadden gehouden met Michael Ancel. In dat interview stond dat hij bezig was met Beyond Good and Evil 2 maar omdat die Peter Jackson 'm had gebeld, hij met dat project was gestopt om aan King Kong te beginnen. Wat zullen we nou krijgen? Sorry hoor, maar had lekker doorgegaan met de nieuwe Beyond Good and Evil. Ik bedoel, waarom waren games van Michael Ancel altijd zo goed? Omdat hij altijd zulke fantastische verhaallijnen, personages en werelden kon verzinnen en ook altijd de tijd nam om de games goed af te maken en ze niet persé voor een bepaald tijdstip in de winkel moest hebben.
Dit zag je overduidelijk bij King Kong, het spel is ontzettend kort en het gameplay gedeelte in de stad is belabberd uitgewerkt. Voor de rest was de verhaallijn dit keer niet verzonnen door Michael Ancel himself, en vond ik dat dus ook ernstig tegenvallen, als je het bijvoorbeeld vergelijkt met Beyond Good and Evil of Rayman 2 the Great Escape.
Ik vind King Kong echt een tegenvaller in de reeks games die Michael Ancel gemaakt heeft. Dus ik hoop dat de man nu weer snel verder gaat met Beyond Good and Evil 2.
Het is nu niet echt dat ik King Kong een slechte game vind, (hoewel ik een cijfer van 85 meer op zijn plaats vond, maar goed het blijft natuurlijk een mening) maar het is gewoon dat gevoel dat die games van Michael Ancel bij mij naar boven brengen van 'woh deze game is echt ontroerend goed'. King Kong had die finishing touch gewoon niet naar mijn mening omdat Michael Ancel de verhaallijn, wereld en personages gewoon niet zelf verzonnen had.
Nee, ik had toch echt liever gezien dat EA van de film een game had gemaakt, (die ze dan natuurlijk net zo verkrachten als The Lord of the Rings) dan had ik nu met een big smile voor m'n console gezeten terwijl ik Beyond Good and Evil 2 speelde. Maar ja, het zit niet altijd mee.

Edwin Berk | Internet

Toevallig belde Peter Jackson ons vorige week of we mee wilden werken aan een film over de gamesbiz. Natuurlijk hebben we nee gezegd omdat we met veel belangrijkere dingen bezig zijn...

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

Afgelopen week belde ik met de redactie. Een dame (Muriëlle) nam de telefoon op. Ik vertelde mijn verhaal, over het feit dat ik nu in de gevangenis zit en toch de PU wil lezen. Muriëlle vertelde mij dat het dan inderdaad erg moeilijk wordt om even naar de benzinepomp te lopen en even een PU te kopen. Ze zou me een nummer opsturen. Dat is gebeurd, en ik ben echt super blij ermee!! MINI BAJES HOUSEPARTY. Ik ben inmiddels abonnee geworden.
Hoe dan ook, de hulpvaardigheid en probleemoplossing van Muriëlle (ze kon mij vertellen hoe ik in de gevangenis een abonnement kan krijgen, want dat gaat niet zoals gebruikelijk) heeft ervoor gezorgd dat ik vanaf nu eindelijk het magazine kan lezen in de bajes. Met veel rust en alle aandacht.
De vele foto's en makkelijk te lezen stukjes tekst geven mij het idee dat ik niet meer opgesloten zit. Soms is lezen en het spelen



van een videogame de enige echte vrijheid die je hebt als je in de gevangenis zit.
Nogmaals bedankt voor de superservice.

Michel | Scheveningen

Hoi Michel, je schreef in je overigens veeeeeel langere brief [waar haal je de tijd vandaan ;)], dat de gevangenis geen hotel is maar dat je daar kunt gamen is natuurlijk best wel tof. Hopelijk komt de game die je gewonnen hebt ongeschonden aan, en nee, we hebben er geen vijltje in verstopt. Wat ga je kiezen? Helaas is Splinter Cell geen EA game...

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

CIJFERS

Beste PU luitjes,
Ik ben een grote fan van PU en ik volg jullie dolle avonturen dan ook op de DVD's! Alle games die van jullie een hoge waardering krijgen, liggen in mijn kast, bedankt daarvoor.
Maar nu vind ik toch een minpuntje dat ik jullie beslist wil laten weten. Bijna had ik een jaarabonnement genomen met als bonus die onwijs coole PoP game, maar dan had ie toch echt wel gratis moeten zijn.
Ik heb geen broers of zussen en daarom kan ik alle games spelen die ik wil. Mijn vraag is dan ook hoe jullie PU-ers onder elkaar beslissen wie een bepaalde preview of review moet maken voor jullie coole blad.
Zijn jullie het wel steeds allemaal met elkaar eens over de waardering die een van jullie aan een game geeft?
Ik zou wel een dagje op de redactie willen meemaken om te zien hoe het daar aan toe gaat. Ik zit in 4 VWO en daar zitten ook wel een paar gamefreaks tussen die alles over de nieuwste games willen weten.

Victor | Internet

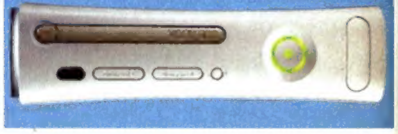
Het is iedere maand weer een gevecht, wie wat mag doen. En als we er dan uit zijn en iedereen heeft zijn deel dan is het weer een gevecht over de scores... Immers, een review is en blijft grotendeels een persoonlijke mening van iemand en dat levert vaak heel gezellige discussies op.

WACHTEN OP DE 360

Yo PU,
Ik heb net rond gebeld om nog even op de hoogte te raken van de zaken rond de 360 en wat ik vooral te horen kreeg was: "de 360!? De bestellijsten staan al sinds oktober vol en dat komt omdat er belachelijk weinig zijn. De volgende lading 360's komen rond maart weer"
Dus... daar zit je dan maar mooi mee. Je kan wel voor de deur gaan liggen bij de Mediamarkt Rotterdam centrum, daar hebben ze er maarliefst 17(!!)
Dus... tot maart moet ik lekker op die ouwe stoffige kast spelen waar alleen Halo 2 het nog op doet. Maar verder is alles goed.
Groetjes!

Tim | Internet

Verder is alles goed? Man, nog twee maanden wachten op de 360, dat is toch verschrikkelijk! Dat kun je een mens toch niet aandoen?! Hou je taai, kop op, sterkte enzo.



MISKOOP



Yo redactie van het beste blad van de Benelux!!!
Ik heb blijkbaar een klein miskoopje gedaan. Eergisteren had ik 40 euro op zak, en ik zat er mee in of ik het nou moest verspillen of niet. Ik ben namelijk eigenaar van de Nintendo DS en had het een beetje gehad met mijn demo van Metroid, Pokémon Dash en Another Code: 2 Memories (begrijp me niet verkeerd, het zijn goeie spellen, inclusief de demo, alleen Dash begint tegen te steken).
Ik kwam tot de conclusie: oké, ik koop een spel. Ik ga naar de winkel van de Fun en bekijk de DS spellen. Niet slecht... Advance Wars ging ik sowieso krijgen van onze goeie ouwe baard-travo-bitch (volgens jullie issie dat toch :p) en Mario was niet echt m'n ding.
Dan valt mijn oog op een coole cover: Need for Speed Most Wanted! Voor de DS!!! 35.90 euro!!! Ik neem hem uit de rekken en vraag aan een medewerkster of ik hem soms mocht uittesten op die DS die daar stond met een demo van Mario Kart DS (wat ik ondertussen had gespeeld en nog redelijk cool vond).
Het mocht niet, dus ik speel de gierige en ik geef m'n geld uit aan NfS.
Kom thuis, ik steek hem in m'n DS en start hem op. Nou... main menu valt nog mee... tot ik m'n eerste race speelde... driedubbele kut man!!!! Het racen lijkt nergens op, geluid is ook maar zozo en de graphics zijn een beetje blokkerig, en het ergste van alles: het touchscreen word niet gebruikt!!!
Nou had ik voor 5 euro meer Mario Kart DS kunnen kopen, maar nee!! En ruilen gaat niet want in de Fun worden (vraag me niet waarom) geen multimedia artikelen geruild.
Dit is trouwens ook een oproep aan alle gamers: koop geen games in de Fun zonder dat je weet dattie de moeite waard is.
Nu is mijn vraag aan jullie, wat moet ik nu doen met dit spel? Misschien dat een van jullie dit spel nog tof vind, maar ik helemaal niet.

Ferruccio | Internet

En wat hebben we nu geleerd? Lees elke maand de PU. Dan had je geweten dat Mario Kart DS een hele toffe game is.

TRI-FORCE

Ik zag in de laatste PU weer een verzameling. Niets bijzonders zou je zeggen, staan er wel vaker in de laatste tijd. Maar tot mijn verbazing stond er nu een Zelda verzameling in.... dus.... dat kan ik ook!
Ik heb alleen geen zin om alles bij elkaar te zoeken (het is gewoon te veel). Het zou een kleine moeite zijn om alle spellen bij elkaar te pakken maar de 6 posters, 3 boeken, 4 beelden, 2 voetballen, ruim 26 muzieknummers, 72 wallpapers, 12 screensavers en alle andere kleine dingen (ik heb zelfs pannenlappen met een triforce er op) vind ik toch iets te ver gaan (en past nooit op één foto).
Tevens kun je op een foto moeilijk bewijzen dat je alle Zelda spellen hebt uitgespeeld en dat alles van jou is.
Om toch een indruk te geven van mijn verzameling, heb ik een foto meegestuurd met mijn ketting. Mijn vriendin heeft nog gouden Triforce oorbellen (alles custom made en 24 kr goud).
Jongens (en dames natuurlijk); een verzameling laten zien is leuk maar ook makkelijk, laat dan iets zien wat niemand heeft. Ga zo door met jullie blad en laat big N ff opschieten met de nieuwe Zelda.
Pwc to you all. (power, wisdom, courage)

Michiel de Beer | Anna Paulowna

Wauw, dit is toch wel een pronkstuk of niet? Heb jij ook een pronkstuk, stuur er dan maar een foto van naar de Yo!Post. Nee Ed, hou je broek aan...



DONDERKOEPEL

Lieve PU-gasten,
Zaterdag 3 december was de dag waar ik me al een aantal maanden op verheugd had. We gingen naar Thunderdome 2005 in de Jaarbeurshallen in Utrecht. So what, zouden jullie zeggen (op Boris na). "Rot op met die pokkeherrie".
Maar er was iets bijzonders aan dat hardcorefeestje, iets wat ik in jaren tijd nog nooit gezien had. Het kan natuurlijk ook zijn dat het een vergeten stand was van de Power Unlimited Gameplay twee jaar terug... Maar toen ik de main-area in liep moest ik me ff 3x knijpen. Ik had toch niets gebruikt of gedronken? Ik was de bob vanavond!
Wat bleek nu? Nintendo had daar een stand staan met een tiental Nintendo DS'en en GameCubes met de laatste nieuwe games erin. Gewoon midden in een zaal waar 15.000 hardcore gekken uit hun bol stonden te gaan.
Het deed me goed dat Nintendo probeert van hun kiddy imago af te komen want dat is natuurlijk bullshit. Het feit dat je zelfs daar in (mini) rijtjes moest staan om te mogen spelen, bewijst toch wel dat mensen de kwaliteit van Nintendo diggen.
Ik hoop dat Nintendo in de toekomst nog vaker op zo'n manier van zich laat horen en dan ben ik ervan overtuigd dat het allemaal goed komt met de Revolution.

Tim Renkens | Internet

Nintendo komt natuurlijk pas af van haar kiddy imago als ze op de Kamasutra Beurs gaan staan met hun SM games (Super Mario bedoelen we natuurlijk). Overigens houdt Boris helemaal niet van hardcore en is hij meer into hip hop; dat wilde hij even rechtgezet hebben.



★ KORTE ★ VRAAGJES

Hey,
Ik heb naast het gebruikelijke slijmen ook wat te vragen, namelijk over rhytm games, dit is namelijk een van mijn favo genres met altijd weer vernieuwende controllers en aparte stijl.
1. Weten jullie wanneer het spel Guitar Hero in NL uitkomt? Of dat er misschien ergens een winkeltje is waar je er al een kan kopen die het doet op een EU-PS2?
2. Is er anders een ander goed gitaar spel aan te raden incl. Gitaar controller (bijv. Guitar freaks) en waar zou ik die kunnen vinden?
3. Wat is in jullie ogen het beste rhytm spel ooit?
Tot de volgende keer!

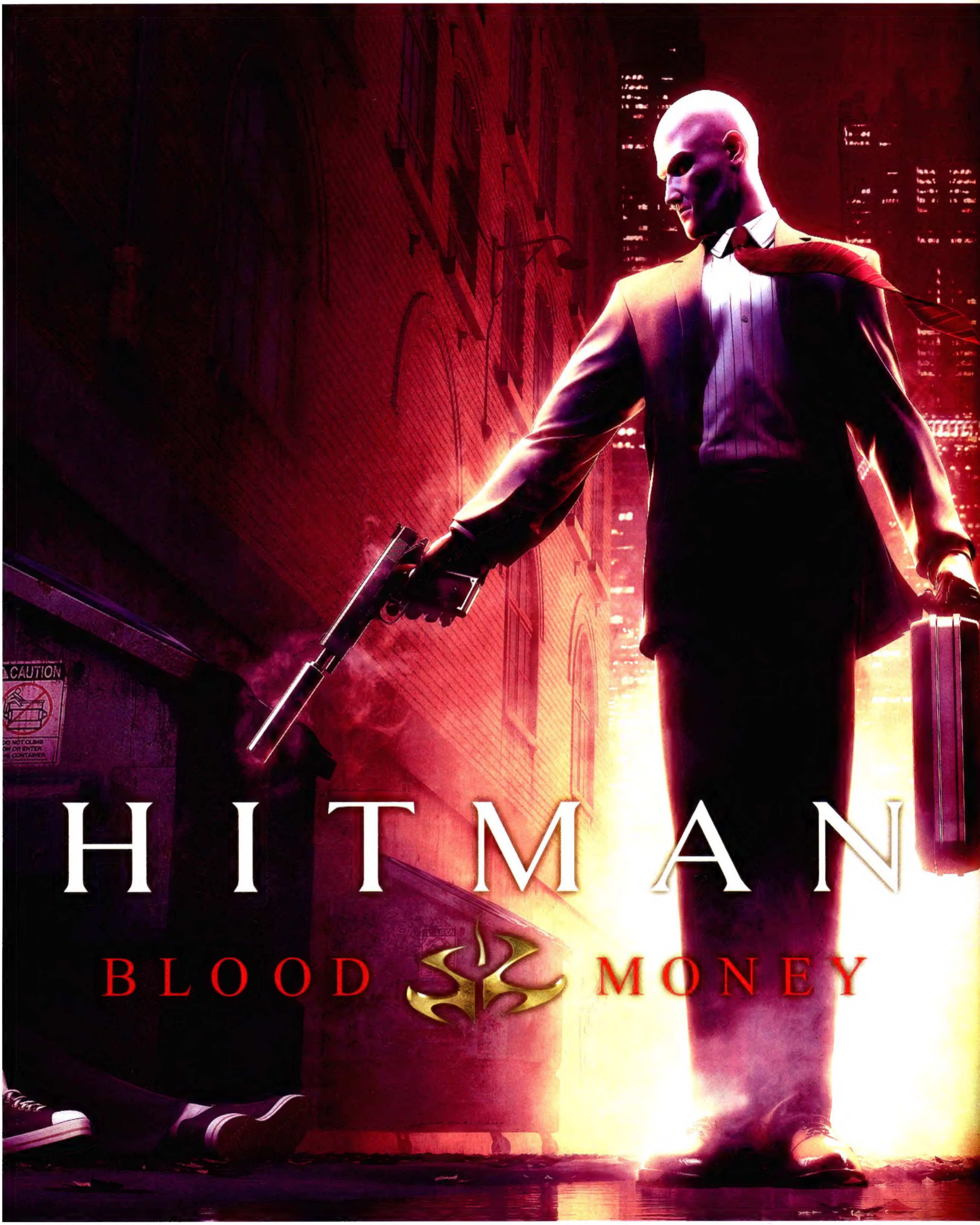
Jon van der Heijden | Halsteren

1 We verwachten van wel, we hebben alleen nog geen officiële datum doorgekregen. Er zijn wel US versies verkrijgbaar bij enkele gameshops die aan import doen, maar die werken helaas niet op je PAL PS2.
2 Ook hiervoor zul je goed moeten zoeken in de gameshops, en wederom ben je dan waarschijnlijk aangewezen op US versies.
3 Het ondergewaardeerde Amplitude, het leuke Dreamcast spel Samba Di Amigo.

Yo PU,
Ik heb een paar vraagjes.
1. Waarom worden er van de PS3 nog geen beelden getoond van een game die daadwerkelijk gespeeld wordt? Onafhankelijke ontwikkelaars moeten dit toch kunnen laten zien want die moeten hun game immers toch zelf ook testen?
2. Ziet Gears of War er evengoed uit als Killzone op PS3?
3. Volgens mij is de brief van "Dirk de Ruyper" uit nummer 12 een pseudoniem. Want als je de naam uitspreekt zeg je namelijk Dirk Druiper. Als dit niet zo is sorry Dirk, het moest er even uit.
Mzzl,

Peter | Internet

1 We denken dat Sony nog niet wil loslaten wat de PS3 allemaal in huis heeft. Hoewel er op internet al wel een filmpje van MGS4 rondzwerft waarin Hideo Kojima laat zien wat de PS3 zoal moet kunnen.
2 Dat is het probleem; Gears of War hebben we draaiende gezien op een Xbox 360 dev kit en Killzone was slechts een filmpje, dat niet draaide op een dev kit.
3 Het zou pas erg zijn als Dirk er eentje had. We denken overigens dat het gewoon toeval is; net als bij onze Turkse vriend Bashir Aklap, die in het telefoonboek staat als B.Aklap.


HITMAN
BLOOD MONEY
CAUTION


JAN


"Gatverdamme, wie stopt hier dan ook z'n gebruikte incontinentie-luiers in!"


Hitman is een fanatieke doe-het-zelver.


"Mmmmpfff, van achteren aanvallen is niet eerlijk!" "Ach weet je wat eerlijk is: een toupetje van schaamhaar."


Een echte Hitman werkt ook tijdens zon- en feestdagen.

Geen klus die hij niet kan klaren. Geen opdracht waarbij hij ooit faalde. Niemand is veilig voor de kale huurmoordenaar in z'n maatpak. Het killen wordt in Hitman: Blood Money meer dan ooit tot kunst verheven. Kunst met een hoofdletter 'K', gedrenkt in warm bloed...

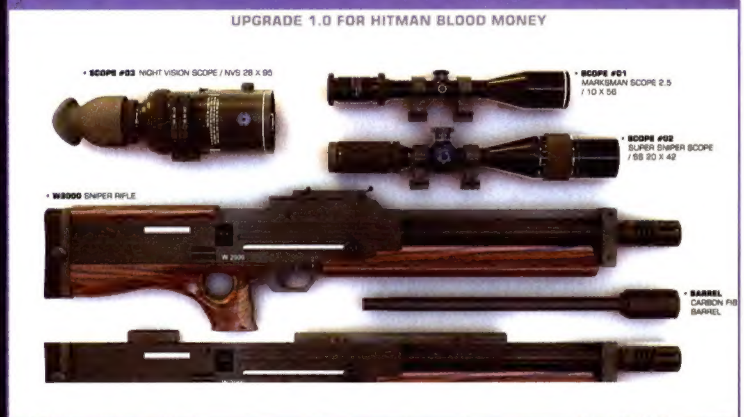
Het softwareschip dat Eidos heet, vaart momenteel een opmerkelijke koers. Kopstuk Commandos gaat ineens first person, men werkt met man en macht aan Tomb Raider om de serie in ere te herstellen en rond Legacy of Kain is het opvallend stil.
In deze onzekere tijden, waarbij Eidos volgens boze tongen nog steeds in de uitverkoop staat, is een steunpilaar een groot goed. Een man op wie je kunt bouwen, die je nooit teleurstelt, die het vertrouwen van de wikkende en wegende gamer nog wél heeft. Codename 47 oftewel Hitman is zo'n personage. Met een slordige elf miljoen verkochte exemplaren heeft de moorddadige biljartbal zijn eigen plek met glans verworven en laat ie de kassa bij Eidos luid rinkelen.
En voor wie denkt dat de rek er na drie delen wel een beetje uit is... think again! Het Deense IO Interactive maakt met Hitman: Blood Money een ambitieuze sprong voorwaarts en zal ook jou ervan overtuigen dat moorden nog nooit zo leuk was...

DE ESSENTIE

Het leuke van de Hitman serie was en is dat je in het spel stealth, keiharde actie, wapenfetisjisme en denkwerk op unieke wijze combineert, en deze keer heb je meer mogelijkheden dan ooit tevoren om je vijanden om te leggen.
Daarbij is de gameplay min of meer in drie fasen te verdelen. De eerste fase is die van verkennen. Je loopt met Hitman rond in een level, verkent de omgeving en schat de mogelijkheden in. Je probeert eens wat uit, pikt her en der wat hints op, sluipt wat kamers binnen, slaat wat mensen bewusteloos, schiet een keertje een guard door zijn hoofd, verwisselt een aantal maal van kostuum en ga zo maar door.
Uiteraard ga je dan een paar keer af, maar dat geeft niet.
Op het moment dat je je doelen en het level een beetje in kaart hebt gebracht, ga je serieus voor de hit met de door jouw uitgewerkte methode én dien je veilig weg te komen.
De tweede fase is de essentie van de Hitman gameplay. Heb je een opdracht volbracht dan ben je nog niet klaar want een beetje gamer zal het level nog een paar keer spelen, voor de fun. Om te kijken of je een nog cleanere kill kunt maken. Om een andere route te pakken of om dat ene deurtje nog even te

ULTIEM UPGRADEN

Zie hier de upgrades voor de W2000 Sniperrifle. De mogelijkheden zijn gigantisch. Zo kun je diverse vizieren op het geweer zetten en is er ook een Night Vision Scope voorhanden voor de nachtelijke kills op verre afstand.
Diverse soorten dempers, een stabilisatie upgrade, extra capaciteit voor kogels, sneller doorladen of zelfs een Full Automatic sluipschuttersgeweer... het ligt allemaal binnen handbereik, mits je genoeg geld verdient om deze dodelijk aantrekkelijke gadgets aan te schaffen.




„Chagerijn, chagerijn, wat ben jij een chagerijn..."

HITMAN: BLOOD MONEY

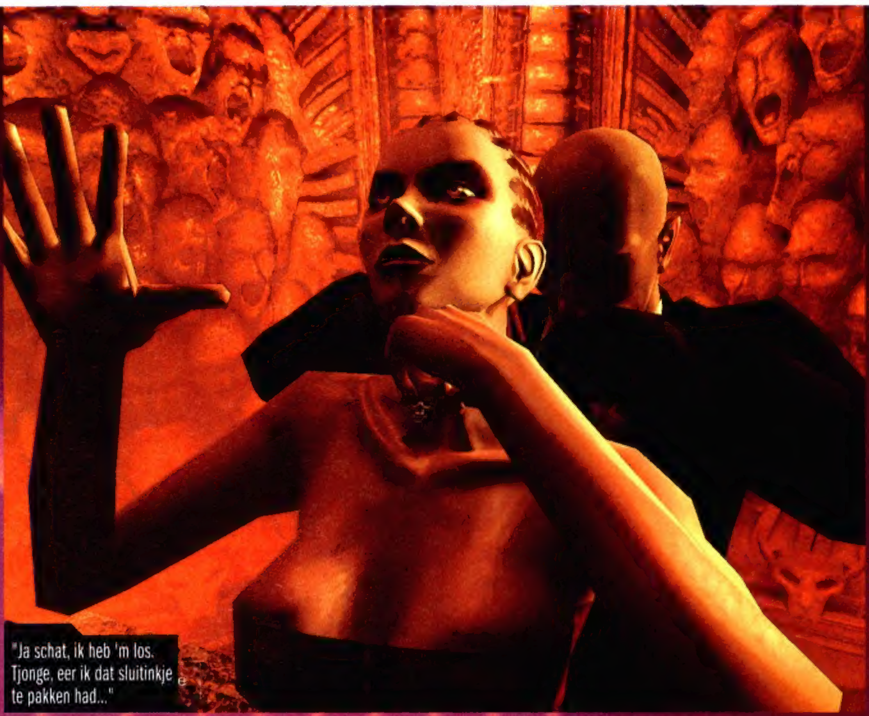
PC / PLAYSTATION 2 / XBOX

HUURMOORDENAAR IN HOLLAND

De laatste maanden van 2005 waren huurmoordenaars aardig op dreef in Nederland. De 'bloody' feiten op een rijtje.

- 31 oktober: Oud-advocaat Evert Hingst (36) wordt voor zijn huis in de Gerrit van der Veenstraat in Amsterdam doorzeefd met kogels.
- 2 november: John Mieremet (44), topcrimineel en voorheen zakenpartner van Sam Klepper, wordt doodgeschoten in Thailand.
- 2 november: Kees Houtman (45), alias Kees Koffie, wordt voor zijn huis in Amsterdam-Osdorp doodgeschoten.
- 10 november: George van Kleef (42), wordt doodgeschoten op de Jachthavenweg in Amsterdam.





"Ja schat, ik heb 'm los. Tjonge, eer ik dat sluitinkje te pakken had..."



Het travestieten level is voor gamers met een sterke maag.

kraken. Of juist om nu eens niet stealthy maar als een wildeman met je gemodificeerde uzi zoveel mogelijk slachtoffers te maken.

OPENBAAR

Daarbij is Hitman: Blood Money enorm open. Soms zijn er wel vijftien verschillende manieren om je target om zeep te helpen.

Laat ik dit illustreren met een lastige opdracht in Parijs, in een operahuis. Dit level is een waar kunststuk. De details van de operazaal zijn magnifiek en het bladgoud en de versieringen spatten van het scherm. Het concertgebouw in Amsterdam steekt er schril bij af.

Sowieso draait Hitman: Blood Money op een nieuwe engine en dat levert sfeervolle, levende werelden op waarin van alles gebeurt. Dit alles heeft ook impact op de gameplay. Zo zijn de militair aandoende missies van de vorige delen overboord gezet, en bevind je je meer dan ooit in openbare gelegenheden.

In een operahuis dus, vol toeristen en werklui die bezig zijn met een renovatie. In een casino in Las Vegas waar het wemelt van de gokkende gasten. In een nachtclub waar je iemand op de dansvloer moet vermoorden (en ook hier kan dat volledig onopvallend) óf tijdens een decadent Kerstmisfeestje in een villa vol dronken gasten, bewakers en wannabee filmsterren.

KROONLUCHTER ALS MOORDWAPEN

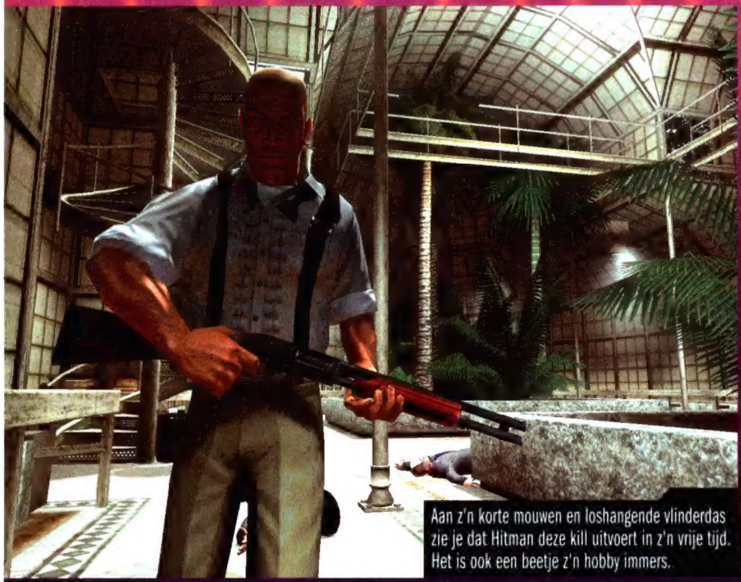
Terug naar de missie in het operahuis. Als je bekomen bent van de grafische pracht en praal (ik speelde de game op PC), is het tijd om de boel te verkennen. Door wat rond te snuffelen en mijn oor te luisteren te leggen, kwam ik erachter dat men bezig was met een nieuwe kroonluchter. Werklui lopen af en aan, dus dat schept mogelijkheden.

In deze missie zijn er twee targets om te doden: een acteur op het toneel die samen met anderen repeteert én een big shot met baard die vanuit een privé loge naar de repetitie kijkt.

De baardmans heeft vier bodyguards bij zich: twee in de loge en twee buiten de loge voor de deur. Hem omleggen is uiterst tricky maar te doen. Zo klim je bijvoorbeeld via de catacomben van het theater omhoog totdat je achter de coulissen recht tegenover de baardmans komt.

Net op het moment dat de operazangeres haar hoge noot eruit gooit en de muziek aanzwelt, schiet jij met je sluipschuttergeweer met geluiddemper je target neer vanuit de andere kant van de zaal.

Een andere manier kan natuurlijk ook. Je brengt éérst de acteur op het podium om, waarna baardmans in paniek aan komt snellen om te kijken wat er gebeurd is. Als je daarvoor ongezien een bom op de enorme kroonluchter helemaal bovenin het theater hebt geplant, is het een kwestie van je afstandsbediening indrukken...en dan lazert de



Aan z'n korte mouwen en loshangende vlinderdas zie je dat Hitman deze kill uitvoert in z'n vrije tijd. Het is ook een beetje z'n hobby immers.

EIDOS • TEL: 014-1069670 • WWW.EIDOS.CO.UK

KAAL = COOL?

Wat is dat toch met kale mannen de laatste tijd? Zoals je kon zien, hebben we deze maand, net als afgelopen zomer (God of War, je weet toch) een kale dude op de cover. Ook heb je kunnen lezen dat Sam Fisher opeens kaal is, en zoals je weet heeft meer dan driekwart van de redactie, al dan niet bewust, gekozen voor een haarloze look.

Is kaal cool geworden of hebben we in het geval van gamecharacters te maken met polygonen besparing en een schrijnend onvermogen om haar mooi vorm te geven, en zijn onze jongens gewoon te lui om zich te kammen en af en toe wat shampoo door een haardos te mieteren?

Mooie gelegenheid om de zes hoofdhaarloze mannen van de PU enkele vragen te stellen rond het thema kaal en ze het een en ander eens haarfijn uit te laten leggen.

KALE STEVEN

KAAL: BEWUSTE KEUZE OF VROEG OUD?



Het is mijn bewuste keuze om vroeg oud te zijn.

KAAL = COOL?

Dat zie je toch.

KALE CHICKS?

Ik ben heel ruimdenkend...

KALE BORIS



KAAL BIJ JOU EEN BEWUSTE KEUZE?

Nee, het is mijn lot.

KAAL = COOL?

Niet per definitie natuurlijk. Maar het is wel makkelijk. Je haar zit namelijk altijd goed en als je onder de douche vandaan komt is alles zo droog... Beetje jammer alleen dat mensen gelijk denken dat je een psychopaat bent maar misschien heeft dat niets met mijn kapsel te maken...

KALE CHICKS?

Mmmmmmmmmmmm....

DOOD AAN DE PRESIDENT!

Amerikaanse presidenten staan hoog op de ranglijst van potentiële doelwitten.
De twee beroemdste presidentiële moorden zijn die op Abraham Lincoln door John Wilkes Booth in Washington in 1865 en John F. Kennedy door Lee Harvey Oswald in Dallas in 1963 (zie screen enkele minuten voor de aanslag).
Er hebben ook diverse mislukte moordaanslagen plaatsgevonden. In 1981 schoot John Hinckley president Ronald Reagan neer om de aandacht van de (toen jonge) actrice Jodie Foster te trekken. Je moet toch wat doen om op te vallen, niet?
Meest tot de verbeelding sprekende, mislukte aanslag was die op Theodore Roosevelt in 1912, niet te verwarren met Franklin D. Roosevelt. Een gestoorde gek schoot Roosevelt neer maar de kogel ketste af op diens metalen brillenkoker! Om vervolgens te worden vertraagd door een 50 pagina's tellende speech, die opgerold zat in Roosevelt's binnenzak. Het lijkt wel een film!



kroonluchter boven op je andere target. Missie volbracht.

DERDE FASE

Pas ik nu de derde fase toe op deze missie dan openbaren zich tal van mogelijkheden. Zo vermoordde ik ongezien de tourguide in het operahuis en trok snel zijn kostuum aan. Zo kwam ik ongezien door de meeste 'restricted areas', alleen vonden de toeristen die me volgden het wat minder. Hitman vertelt namelijk niks, en dus krijg je opmerkingen naar je hoofd geslingerd als "this is the worst tour ever"!
Een andere keer vermoordde ik de tegenspeler van de acteur in kwestie en kon zo ongezien zelf op het podium komen. De scène die geoefend wordt, is die waarin de acteur zogenaamd geëxecuteerd wordt dus ook dat schept mogelijkheden.

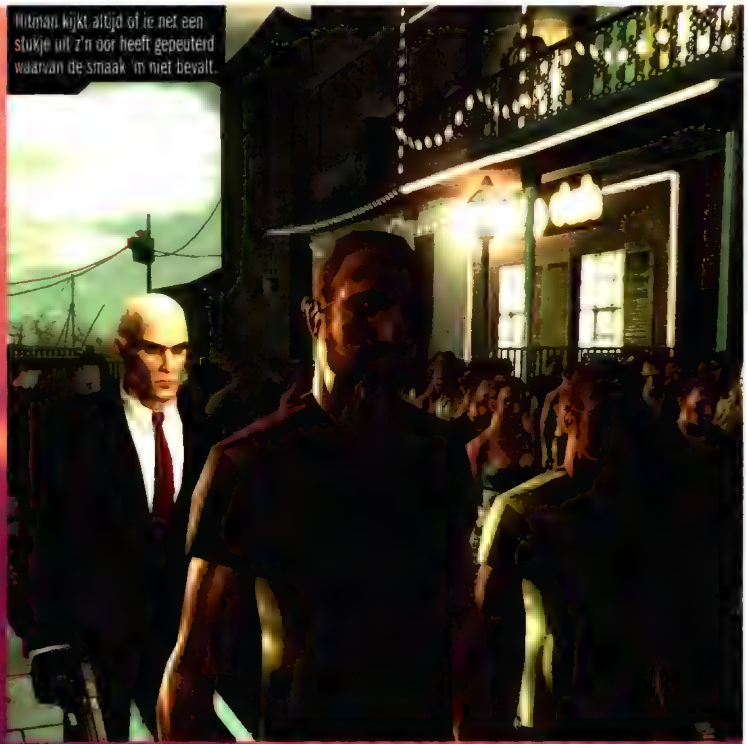
Nog leuker is het om het toneelpistool te verwisselen met een echt doorgeladen pistool zodat een acteur voor jou [illegible] werk opknapt.

NATTE DROOM VOOR WAPENFREAKS

Ieder gebruiksvoorwerp dat je in Hitman: Blood Money tegenkomt, is een potentieel wapen. Een honkbalknuppel? Inslaan die schedel! Een hamer? Flats! Een nietpistool? Taktaktaktaktak! Een slagersmes? Steken, snijden of - als een volleerd messenwerper uit het circus - gericht smijten!
Maar dat is slechts één onderdeel van de game. Hitman heeft natuurlijk ook een uitgebreid wapenarsenaal in zijn koffertje. Dit arsenaal wordt steeds groter aangezien je na iedere opdracht een flinke som geld verdient. Hoe schoner en onopvallender de kill, hoe meer geld je opstrijkt.
Met dit zuurverdiende bloedgeld kun je bestaande wapens upgraden en modificeren. Ieder wapen heeft tussen de tien à twintig upgrades met als resultaat de natte droom van iedere wapenfreak. Je kunt tot op de houtnerven van de kolf van je sluipschuttergeweer inzoomen en dat is bij alle wapens [illegible].
Alle guns kloppen tot in het meest zieke detail en de upgrades zijn fantastisch. Verschillende dempers, snellere doorlaadmogelijkheden, kogels die harder imploderen, [illegible] die door metaal [illegible] gaan, laserbe[illegible] Dual Pistols e[illegible]er. Afhankelijk van je speelstijl kun je w[illegible]er, preciezer of juist dodelijker [illegible] snelle[illegible] (z[illegible]ok kader).
Tijdens iedere missie kun je bovendien wapens afhandig maken van bewakers en targets. Hitman heeft deze keer een close combat move waarmee hij zijn tegenstanders van dichtbij een flinke beuk verkoopt, en tegelijkertijd diens wapen weg grist. Het ziet er cool uit en zo bouw je bovendien je wapenarsenaal uit.



Zonde dat dat kader hieronder staat, hè?



Hitman kijkt altijd of ie net een stukje uit z'n oor heeft gepeuterd waarvan de smaak 'm niet bevalt.

"EEN HONKBALKNUPPEL? INSLAAN DIE SCHEDEL! EEN HAMER? FLATS! EEN NIETPISTOOL? TAKTAKTAKTAKTAK!"

PROFIEL VAN EEN MOORDENAAR

Het is niet de [illegible] duwen.
Staat een lastige be[illegible] met een ferme duw omver en [illegible] neer. Je kunt oo[illegible] in een [illegible] reling duwen, b[illegible]k weer van af.



Tja, als je dan toch dekking zoekt, doe het dan goed!

ONLINE AFTROEVEN

Hitman: Blood Money is en blijft vooralsnog een exclusieve singleplayer aangelegenheid. Toch zit er deze keer een online component in, hoe miniem ook.
Je kunt per missie je resultaten uploaden naar een website en je skills en kills vergelijken met alle collega-moordenaars over de hele wereld.
Zo zie je wie er de meest cleane killer is, wie het bruutst te werk gaat, met welke wapens een bepaalde missie voltooid is en ga zo maar door.
Wie weet ontdek je weer nieuwe mogelijkheden om een moord te plegen. Leuk toch?

KALE ED

KAAL: BEWUSTE KEUZE OF VROEG OUD?
Ik kan me nog goed herinneren dat ik voor 't eerst met mijn kaalheid geconfronteerd werd. Ik was met m'n zaalvoetbalteam aan 't warmlopen toen ik vanaf een hoger gelegen tribune iemand hoorde roepen: "Hé Ed, je wordt kaal, kerel!" Diezelfde avond heb ik dat thuis met behulp van twee spiegels gecontroleerd, en ja hoor, het klopte. Dat was effe schrikken want ik wist tot op dat moment echt van niks.



KAAL = COOL?
Ik denk inderdaad dat kaal sinds een jaar of wat cool is, en dat vind ik natuurlijk wel tof. Ik baalde er namelijk destijds flink van. Sterker nog, ik heb uit pure frustratie de laatste haren uit m'n kop getrokken. Misschien kun je je dat ook wel voorstellen als je die prachtige bos krullen van me ziet op de foto (om over dat afgetrainde lijf maar niet te spreken).
KALE CHICKS?
Hoofdhaarlijk gesproken zeg ik nee, schaamhaarlijk gesproken zeg ik ook nee, zolang het maar niet over de rand van de tuinbroek komt.

KALE JURJEN

KAAL: BEWUSTE KEUZE OF VROEG OUD?
Als puberale Metal Freak wilde ik altijd een heftig kapsel, iets wat bij mijn shirts van Iron Maiden en Judas Priest zou passen. Helaas liep dat uit op een rare bos krullen. Dus toen werd het maar kaal. Ondertussen is het ook wel handig dat mijn optrekkende haargrens erdoor wegvalt.



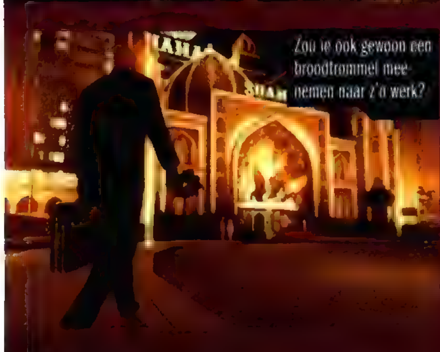
KAAL = COOL?
Haar is een belachelijk uitgroeisel van je hoofdhuid waarmee je gemakkelijk verstrikt kan raken in een draaiende machine. Eraf met die pluizige rommel!
KALE CHICKS?
Als groot liefhebber van het spel 'zoek de hamster' kan ik hier niet mee instemmen.

HITMAN: BLOOD MONEY

PC / PLAYSTATION 2 / XBOX



Hitman is weer helemaal de oude, en zo ziet ie er uit ook.



Zou je ook gewoon een broodtrommel meenemen naar z'n werk?

Daarnaast kan Hitman liftschachten inklimmen, op richels klauteren, bepaalde muren beklimmen en van balkon naar balkon jumpen. Het zijn geen Splinter Cell moves maar het vergroot je bewegingsvrijheid.
Een andere nieuwe move is het grijpen van een bijstander als menselijk schild. Dan zullen aansnellende politie agenten en bodyguards je niet beschieten. Dit is echt een laatste redmiddel en eigenlijk een Hitman onwaardig, maar het kan wel. Overigens is een dergelijke actie niet aan te raden. Na iedere missie wordt jouw notority level gemeten. Hoe hoger dat level is, hoe meer mensen jou tijdens de missies gespot hebben terwijl je iets verdachts deed.
Val je vaak op, sta je op beveiligingscamera's of zien mensen je moorden, dan heeft dat gevolgen voor de levels erna. Er worden namelijk profieltekeningen van je uitgedeeld en hoe beter die lijken, hoe lastiger je het voor jezelf maakt.
Leuke twist is dan weer dat je met je verdiende geld politiecommissarissen kunt omkopen, zodat de wanted posters toch niet goed lijken. Maar ja, als je weet wat voor coole wapen mods je allemaal voor dat geld had kunnen kopen...

EEN HIT?

Hitman: Blood Money ligt goed op stoom en moet in het eerste kwartaal van 2006 uitkomen.
Het is misschien wat voorbarig om te stellen, maar het zou goed kunnen dat we hier met de allerbeste Hitman uit de serie te maken hebben. Ik ken geen enkel ander spel dat puzzelen en bruut moorden zo fraai combineert als deze franchise.
Hitman: Blood Money wordt hoe dan ook je meest veelzijdige klus ooit...



Voor hitman is 't niet alleen op woensdag gehaktdag.



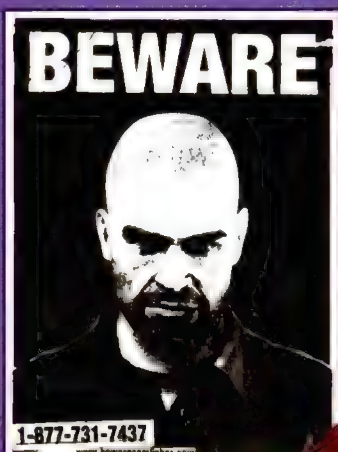
Sinds we het zelf kunnen, geloven we niet meer in de duivel.

OPVALLENDE KALE GAMEKARAKTERS

Hitman is natuurlijk de koning onder de kale game karakters, maar ook andere personages houden van een korte haardos. Hier de vijf meest opvallende...

KRATOS (God of War): 'Kaal is kracht', dat is wat de makers met hoofdpersoon Kratos willen zeggen. De bikkel straalt een en al stoerheid, mannelijkheid en testosteron uit. Niemand fuckt met Kratos!

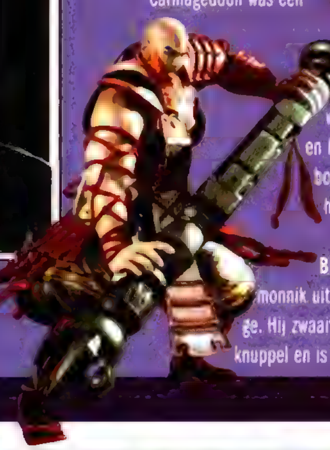




SAM FISHER (Splinter Cell: Double Agent): Sam gaat behoorlijk diep undercover en dus gingen die grijze haartjes onder de tondeuse. Ik moet zeggen dat 't korte koppie hem zeker niet misstaat.



MAX DAMAGE (Carmageddon): Het uithangbord van het roemruchte Carmageddon was een kale maniak op de spelhoes. De kamervragen over dit racespel waar je bejaarden en koeien kon platwalsen voor bonuspunten staan me nog helder voor de geest.



BENKEI (Genji). De kale monnik uit Genji is een tof personage. Hij zwaait lekker met zijn enorme knuppel en is eigenlijk veel stoerder dan Yoshitsune, de eigenlijke hoofdrolspeler van de game.

KIRBY: het roze Nintendo bolletje heeft sowieso weinig haar. Hij heeft ooit eens een snorretje gehad, maar dat was voor de grap naar het schijnt.



EIDOS • TEL: 014-1069670 • WWW.EIDOS.CO.UK

KAAL = COOL?

KALE NIELS



KAAL: BEWUSTE KEUZE OF VROEG OUD?
M'n moeder wilde zo graag een dochter... dus toen ik als derde en laatste kind tot haar grote verdriet ook een jongen bleek te zijn, besloot ze dat feit te negeren. Tot m'n achtste droeg ik daarom lang krullend haar tot onderaan m'n rug, totdat m'n vader besloot in te grijpen.
Zoals zovaak word je achtervolgd door de trauma's uit je jeugd en dus had ik op m'n 18e opnieuw een volle bos krullen. Toen ik dat zat was, kon mijn vriendin geen afscheid nemen van de "marmot" op mijn hoofd. Uiteindelijk heb ik het 'beest' er tijdens een vakantie 's morgens vroeg in één keer afgeschoren en vervolgens naast haar op m'n kussen gelegd. Ze heeft er nog steeds nachtmerries van!
KAAL = COOL?
Het is in ieder geval een stuk relaxter dan elke ochtend je afro moeten wassen, crêmen, föhnen en in laten krullen.
KALE CHICKS?
Persoonlijk ga ik toch meer voor de vrouwelijke vrouwen met haar...eeeh...op de juiste plaats.

KALE JAN

KAAL: BEWUSTE KEUZE OF VROEG OUD?
Bewust, want zo camoufleer ik het vroeg oud worden. Bovendien slimme mannen hebben weinig haar [Er zijn uitzonderingen - Ed] en ik wilde vroeger altijd al op Bruce Willis lijken.
KAAL = COOL?
Sinds een paar jaar wel, ja! Ik weet nog toen ik net mijn kop had kortgeschoren, dat ik voor Gabbertje werd uitgemaakt. Dat was minder. Nu moet ik erg lachen om vrienden en kennissen die krampachtig dat bosje dood stro bovenop de schedel nog enigszins in model trachten te krijgen. Dat stadium heb ik dus lekker achter me gelaten. Bovendien heb ik een perfect gevormd rond hoofd dus ja, bij mij is kaal weldegelijk cool.



KALE CHICKS?
Van boven: hoe langer hoe beter. Van onder: geen probleem!


KONAMI
LET'S
TAKE
IT
OUTSIDE
PRO-EVOLUTION NOW
AVAILABLE ON PSP
3+
www.pegi.info
PlayStation Portable
www.pes5.net
PRO EVOLUTION SOCCER 5
DEVOTED TO THE GAME

WHAT'S UP?

POWERSPY

- De stemming voor de Top 25 voor 2006 (zie pag. 59) was dit jaar anoniem. Dit omdat het anders geheel uit de hand zou lopen en redacteuren tactisch gaan stemmen en coalities vormen om de gewenste games in de top-10 te krijgen.
- Ja, zo triest zijn we inderdaad.
- De afgelopen redactievergadering werd bij Jan thuis gehouden en iedereen weet inmiddels wel dat hij daar een imposante gamesverzameling heeft staan. Feitelijk heeft hij per platform meer games dan wij in totaal aan spellen met acht man bij elkaar hebben.
- Op één spelplatform na. J.J. heeft meer... N-Gage games. Maar of hij daar nu trots op moet zijn...
- Waarschijnlijk weten jullie het al maar de nieuwe Commandos game wordt compleet anders. Jan speelde een first-person shooter waarin je spy, gunman, sniper en nog een gast kon spelen. Oftewel een mix van Splinter Cell, Brothers in Arms en Call of Duty 2.
- Oftewel Eidos heeft een even welovervwogen als briljante mix ontworpen, of men wist het daar in Engeland niet meer en besloot alles maar uit een zwik succesvolle games te jatten en vervolgens in een spel te flikkeren.
- Laten we het de Chelsea-techniek noemen. En geef toe, die werkt prima.
- Microsoft is nog steeds allesbehalve hot in Japan. In de eerste week van de launch werden er slechts een magere 62.000 Xbox 360's verkocht. En dat is een absoluut dieptepunt.
- Wij kunnen daar twee dingen over zeggen: 'Fok die Japanners' en 'hadden wij hier maar 62.000 Xbox 360's gehad in de eerste week van de launch'.
- Vreemd dan toch dat een Aziatisch merk als Nissan met een wagen komt waarin standaard een Xbox 360 zit ingebouwd.
- Benieuwd wat meer lawaai maakt, de motor van de wagen of de Xbox 360.
- Japan blijft ons sowieso verbazen, want de DS verkoopt daar al 38 weken lang beter dan alle andere consoles, inclusief de PSP. Zo werden er in de week voor de PU gedrukt werd maarliefst 408.000 DS'en verkocht tegen 8600 Xbox 360's. Ouch!
- Om het nog gekker te maken; in die week werden meer exemplaren van de DS verkocht dan van alle andere consoles bij elkaar.
- Het gekras en getik zal oorverdovend zijn in de metro's.
- Vaak hebben dit soort lijstjes ook enkele grappige aspectjes in zich. Wat te denken van de 402 kneuzen die nu nog steeds een GBA kochten. Terwijl er toch echt een Micro of SP te krijgen is...
- En die zijn niet duurder ofzo.

SCREENTEST





DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

De meeste Might & Magic games hebben een beetje een stoffig imago terwijl er best wel aardige RPG's en RTS-en in dit universum zijn gemaakt. Dark Messiah of Might & Magic zet de franchise echter opnieuw op de kaart als geduchte concurrent van The Elder Scrolls IV, geruggesteund door de Source engine (Half-Life 2) van Valve.

First-Person: Net als bij Elder Scrolls IV: Oblivion speelt ook Dark Messiah vanuit de eerste persoon. Hierdoor zit je meteen in de prachtige wereld. Leuk is dat je al je vecht, sluip- en tovermoves dus ook up, close & personal uitvoert. Bovendien kun je allemaal coole defend moves maken door bijvoorbeeld je degens te kruisen.

Ook hebben alle magische spreuken andere bijpassende handbewegingen, zo zullen je handen oranje oplichten als je een vuurspreuk toepast en zullen ze van ijs worden als je een vijand wil bevriezen.

Details: de Source engine is tot heel wat mooie plaatjes in staat. Dat betekent dat een besneeuwde gletsjer, een harige trol, maar ook houten gebouwen (zoals hier) en oude wapens levensecht in beeld komen.

Lichteffecten: Ook maakt de game volledig gebruik van de nieuwe lichttechnieken van de Source engine. Het licht dat hier door de ramen van de kerk naar binnen valt is prachtig en zorgt voor veel sfeer.

COMMENTAAR MATIGE KERST: SCHULD VAN MICROSOFT?

Begin dit jaar verschenen er berichten in de pers dat de verkopen rond Kerst matig waren. En dat is slecht nieuws voor de gamesindustrie, die normaliter tijdens de feestdagen meer dan de helft van de jaaromzet binnenhaalt. En zoals altijd moet er dan een zondebok gevonden worden, en dat bleek Microsoft te zijn.

Volgens de publishers was de te kleine voorraad aan Xbox 360's er de schuld van dat er te weinig spellen werden verkocht. Hun theorie luidde alsvolgt: de gamer gaat met 500 euro naar de winkel: 399 voor een Xbox 360 + 100 euro om een game te kopen. Want wat moet je met een console als je er geen game voor hebt? Er de hele dag naar kijken? Luisteren hoe mooi hij spint?
Zodra de gamer echter hoort dat de Xbox 360 er niet meer is, verlaat hij droevig de zaak, zonder ook maar een cent uit te geven. Met andere woorden, die 500 euro wordt ook niet kapot geslagen om games voor de 'oude' consoles of de PC te kopen.

KLOPT

Op zich zit hier wel wat in. Ik geloof best dat een gamer die gefocused is op een next gen console, na zo'n teleurstelling geen games voor zijn Xbox of PS2 gaat kopen. Nee, die bestelt (wellicht) de Xbox 360 en laat de rest van het geld in het spaarvarkentje. Of geeft het aan andere shit uit. Bijvoorbeeld aan een krat bier om zijn verdriet te verdrinken. Het verhaal zou dus wel deels kunnen kloppen.

ÉÉN PARTIJ?

Aan de andere kant vind ik het ook erg makkelijk om een matige Kerst op te hangen aan het 'falen' van één partij. Check gewoon eens het totale aanbod dat tijdens de feestdagen in de winkels lag. Werden we daar blij van? Waarom was de PS2 niet in prijs gedaald? Waar waren de topgames voor de PSP (op Liberty City Stories na), waar waren The Godfather, Black, Socom 3 en de nieuwe Zelda? Waar waren de toppers in de line-up voor de Xbox 360? Waarom moet opnieuw Mario Kart de DS-kar trekken?

GEEN SEQUELS

Misschien moet de industrie ook eens goed naar zichzelf kijken. De hele winkel voldouwen met sequels werkt niet meer. Gamers willen geen uitgekauwde shit. Ze willen frisse games die een nieuwe vette spelervaring opleveren! En eens moest de tijd komen dat je er voor gestraft wordt.

J.J.



■ MET EEN GBA JE BROMMER OPVOEREN

Mogelijk dat een hoop van jullie het bericht al op het Powerweb gelezen hebben, maar het is dus mogelijk om je brommer op te voeren met behulp van je GBA. Wedden dat Miyamoto dat niet voorzien had!
Voordat je nu als een gek je handheld aan je brommer koppelt; je hebt daar dus een speciale cartridge voor nodig. Enkele slimme brommerboeren hebben een opvoer-cartridge ontwikkeld (nee, niet te koop in de winkels) en konden zo razendsnel het vermogen van de gemotoriseerde tweewielers opkrikken. Wat je met een beetje geluk een boete van vele tientallen euro's kan opleveren, maar dat is weer een andere zaak.

PSP ALS GPS

Eigenlijk vinden we dat wel cool, spelplatformen die ook 'andere' functies hebben. We hebben er nog een paar voor je opgesnord.

- De Xbox 360 (en straks ook de PS3) kan fungeren als DVD-recorder. De TV-beelden worden netjes op de harde schijf geplaatst.
- Vrijwel alle handhelds kunnen met speciale hardware geschikt gemaakt worden voor gebruik als TV-monitor inclusief zender.
- Men is bezig (of het kan al) de PSP met behulp van speciale software om te toveren in een GPS. Oftewel een systeem wat (in de auto) de weg leest.
- Het is al een paar keer voorgekomen dat een drugssmokkelaar coke in zijn handheld had gestopt. Ook is er al een keer een bom(metje) in een GBA gevonden. Of je op een handheld in deze staat ook nog kan gamen, is ons niet bekend.
- Gebruik je console als PC en sluit er een muis en keyboard op aan. Als we Microsoft en Sony mogen geloven gaat de normale PC de deur uit. MSN, surfen, porno checken, je doet het straks allemaal op de bank.



OKÉ DAN

"As a director, I am worried. How will we be able to distinguish one game from another when all games will start to look alike? Everything will look like reality."

Fumito Ueda, de man achter Shadow of the Colossus, heeft z'n bedenkingen over next gen consoles.

NUMEROLOGIE

3 Het aantal keer dat EA achter elkaar de nummer-1 positie bezette met Kerst. Need for Speed was de winnaar of boosdoener ('t is maar hoe je het bekijkt).

3,5 Het aantal uren dat de film Metal Gear Solid: Subsistence van Kojima duurt. Don't worry, het is geen slap Hollywood-product met Vin Diesel in de hoofdrol, maar een verzameling cut-scenes aangevuld met nieuwe footage.

10 Het aantal postzegels met gamecharacters erop dat in Frankrijk is uitgegeven. Da's wat beter dan de zoetsappige kerstzegels die hier altijd worden uitgegeven.

10 procent of meer: Dat is het percentage dat de industrie dit jaar minder heeft verkocht tijdens de feestdagen vergeleken met vorig jaar.

62.000
Het aantal Xbox 360's dat er in de eerste week van de launch in Japan is verkocht.

■ STARCRAFT GHOST HEEFT WEINIG OM 'T LIJF

Blizzard had een heel persbericht in elkaar getikt om onze interesse in hun game Starcraft Ghost (ja, die komt ooit nog eens uit) een beetje warm te houden. Dit keer kwamen ze met een prachtig inkijkje in het vrouwelijke karakter Nova.
We zijn hier allemaal zeer geëmancipeerd (we halen altijd koffie voor Muriëlle en verschonen netjes de guppen voor haar), maar hebben helaas geen hol van het verhaal meegekregen toen we de screenshots van deze dame zagen.
Nog nooit waren we zo'n voorstander van het third-person perspectief! Voor alle nog niet geheel ontwaakte knaapjes, de reden zit in een miniem stukje veter.



■ PGR 3 IN NISSAN CONCEPT CAR

Nissan heeft een concept car gebouwd waar standaard een nieuwe Xbox 360 in zal zitten. De futuristisch ogende bolide heeft een LCD-schermpje dat zowel als spiegel maar ook als LCD-monitor gebruikt kan worden. Wordt er in de auto gereden, dan wordt de spiegel gebruikt. Sta je stil, dan kan er enkel gespeeld worden met de Xbox 360 en is het LCD scherm een monitor.
Het toffe is dat je PGR 3 kunt spelen alsof je daadwerkelijk rijdt. Project Gotham Racing 3 is dus te besturen met de auto zelf; oftewel met het echte stuur en de pedalen.
De vraag is natuurlijk of stilstaan in de file ook geldt als legitieme reden om te mogen gamen.
We zien het al voor ons op de A2. Iedereen staat stil, maar één gast gaat, al rukkend aan het stuur van zijn toch al opvallende bolide, helemaal uit zijn dak omdat ie 1000 kudos heeft gescoord. Zal er vast erg lollig uitzien.



POWERSPY ■

- Binnenkort is het gedaan met al die leuke perstripjes. Niet dat uitgevers en developers ons niet meer willen invliegen. Dat gebruik zal zeker in ere gehouden worden. Immers, de combinatie drank, exorbitante diners, clubbing en een zwoele, kort gerokte pr-dame met hese stem, blijkt nog altijd genoeg om een fijne preview te forceren.
- Echter, de trips dreigen bijna altijd naar een en dezelfde plek te gaan nu de regering van de Isle of Man (een Brits eiland) besloten heeft gigantische belastingvoordelen toe te kennen aan developers die zich op het eiland willen vestigen.
- Overigens weten we bijna zeker dat er in Azerbeidjan, Birma en Noord-Korea ook prima afspraken te maken zijn met de plaatselijke autoriteiten.
- Een tijdje terug staakten de bezitters van Call of Duty 2 omdat het online veel te makkelijk was om te cheaten. En met succes, want developer Infinity Ward heeft een patch gemaakt die het valsspelen tegen zal gaan.
- Mogelijk was dit de allereerste staking ooit in de gamescommunity. Als we tenminste de weigering van Japanners om ook maar iets van Microsoft te kopen niet meetellen.
- Mogelijk is de reden voor het uitstellen van de nieuwe Zelda bekend. Miyamoto wilde namelijk dat de game gebruik kon maken van de nieuwste controller voor de Revolution.
- En nee, dat betekent niet dat je de innovatieve controller op de NGC kunt aansluiten. Het is gewoon de game Zelda die je straks in de next gen van Nintendo kunt stoppen.
- Voor een ieder die de afgelopen maanden in een diepe winterslaap heeft verkeerd, de controller van de Revolution bezit een bewegingssensor waarmee je een game kunt besturen.
- Als je er straks flink mee kunt meppen, dan zijn J.J. en Boris er in ieder geval blij mee.
- Een ander opmerkelijke reden voor uitstel vinden we bij een van de meest veelbelovende games op de 360: The Elder Scrolls IV: Oblivion. Men fluistert dat developer Bethesda toen de game af was, ontdekte dat de Xbox 360 veel meer kon dan men veronderstelde. En dat kon men niet negeren.
- Of is dit een slechte smoes en werken er gewoon gemakzuchtige morons bij Bethesda zonder enige kwaliteit en komt de directie daar nu pas achter?
- Unreal Tournament 2007 wordt een launchgame van de PS3. Moeten we daar nu blij mee zijn? Toffe game hoor, maar betekent dat dat de PS3 pas in 2007 te krijgen is? Niet erg slim qua marketing als je het ons vraagt.

POWERSPY

■ Toch wel spannend. Hackers zijn al weken bezig met het kraken van de Xbox 360, maar zonder al te veel succes. Laten we het zo stellen. Het hele gebouw is inmiddels verkend, maar de kluis is nog niet gevonden. Met andere woorden: de kopieerbeveiliging is nog niet gekraakt.

■ Toch vreemd. De Xbox 360 is niet gekraakt en toch vielen de verkopen van games afgelopen Kerst tegen. Het zou toch niet zo zijn dat kopiëren goed is voor de industrie...

■ Als het roze speenvarken het maar niet leest...

■ Er komt een nieuwe America's Army, genaamd Real Heroes. Die heroes zijn negen echt bestaande Amerikaanse soldaten.

■ Zullen wel niet die gasten uit de Abu Graib gevangenis zijn. Zou ook een beetje saaie gameplay zijn, de hele tijd gevangen zich laten uitkleden, stroom op hun testikels zetten en je vinger in hun aars steken.

■ We weten in ieder geval dat Mohammed B en de rest van de Hofstadgroep niet kunnen wachten tot ze de versie van het net kunnen downloaden.

■ Hadden jullie dat nu ook, dat je King Kong in de bioscoop kijkt en dat het voor geen ene meter op de game lijkt. Het leken wel twee totaal verschillende avonturen...

COMMENTAAR HET GELIJK VAN NIET ÉÉN OP ÉÉN POORTEN

Met steeds meer platformen, krijgen we dus ook steeds meer games met dezelfde titel binnen. Een Need For Speed: Most Wanted bijvoorbeeld is nu uit voor Xbox, Xbox 360, PC, GameCube, PlayStation 2, GBA, Nintendo DS en PSP.

Probleem is dat men de games allemaal op (dezelfde) tijd in de winkel wil hebben zodat, waar je ook kijkt, de schappen gevuld zijn met dezelfde games. Hoe beter je game zichtbaar is in de winkel, hoe meer de game verkocht wordt, aldus een oude marktwet. Dus in plaats van een verticale rij van dezelfde game, willen uitgevers minstens drie verticale rijen van dezelfde game. Allemaal leuk en aardig, maar het gevaar met zoveel games op dezelfde dag releasen is dat sommige versies rushjobs worden. Games worden ontwikkeld voor twee of soms slechts één platform (tot nu meestal de PS2) om daarna te worden geupgrade of gedowntuned; oftewel doorgeport.



Dat is ook de reden dat veel PC games die van de console afstammen vaak als een echte port aanvoelen en dat sommige handhelds als haperende en stotterende 3D versies van hun grote broer het levenslicht zien.
Onlangs was ik bij Ubisoft in Parijs tijdens de presentatie van Splinter Cell: Double Agent, in de wandelgangen Splinter Cell 4 genoemd. De werkwijze die ik daar aantrof sprak me enorm aan. Ubisoft heeft verschillende teams op deze game zitten, allemaal voor verschillende versies. In Ancy wordt de multiplayer gedaan door een compleet kantoor, in Montreal de Xbox en de PS2 versie door een team van meer dan honderd man, een ander team doet, eveneens in Montreal, de PSP versie en de Xbox 360 versie wordt dan weer in Shanghai gemaakt.
Zo focust ieder team zich specifiek op het platform waarvoor men aan het werk is. De Xbox 360 versie is dus van de grond af aan ontwikkeld voor de nieuwe console van Microsoft en hetzelfde geldt voor de huidige consoles.
Ik heb hier veel respect voor. Echter; deze werkwijze kost logischerwijs veel meer tijd en geld, dan een bulkteam dat alle versies maakt. Maar het resultaat is ernaar: je voelt je straks als Xbox 360 gamer niet bekocht. Je hebt daadwerkelijk het gevoel de beste versie te spelen; iets wat ik absoluut niet had toen ik Quake 4 zat te spelen voor de 360 want die game is op sommige punten gewoon niet speelbaar door een inkakkende framerate. Ik vind het werkelijk onacceptabel van de mannen van id Software dat ze zo'n game uit durven te geven. Maar dat is weer een heel ander verhaal.
Hoe dan ook, je zult straks in de Xbox 360 versie dus missies spelen die niet in de Xbox versie te zien zijn, omdat die daar technisch niet mogelijk zijn. En op de Xbox zijn er zaken die weer niet op de PS2 aanwezig zijn. Dat wordt weer gecompenseerd door de PS2 versie twee exclusieve missies mee te geven. En daar waar de online multiplayer op de huidige Xbox drie tegen drie is, is deze bij de PS2 gelimiteerd tot twee tegen twee en de Xbox 360 heeft weer een hele andere, speciale online mode.
Op die manier wordt op alle fronten het maximale uit het platform waar de game op uitkomt, gehaald. Hiermee behoudt Splinter Cell zijn goede naam en wordt geen enkele versie als haastklusje bestempeld.
Investeren op lange termijn heet zoiets. Want ik vraag me af wie straks de onontkoombare Quake 4 add-on voor de Xbox 360 nog gaat kopen...

JAN

DE ZIN EN ONZIN RONDOM DE PS3 LINE-UP

Ondanks het feit dat we nog wel een jaartje moeten wachten op de Europese launch van de PS3, speculeert men nu al druk over Sony's launch line-up. En naar alle waarschijnlijkheid wordt deze geruchtenmolen mede gevoed door Sony's pr-machine zelf. Zij hebben er immers alle baat bij dat niet steeds alleen de Xbox 360 in de schijnwerpers staat.
Daarom verschijnt er bijna elke week een nieuwsbericht (vaak via PS2-sites) over een mogelijke launchgame... dat dan binnen no time weer ontkend wordt. Echte duidelijkheid komt er pas op de E3 aangezien Sony het zelf allemaal ook nog niet weet.
Duidelijk is wel dat Sony haar zinnen heeft gezet op een hele sterke launch line-up. De gamemacht roept namelijk voortdurend dat de voorsprong van de Xbox 360 er niet toe doet omdat het om de content gaat. En die heeft Microsoft volgens hen niet in huis. In dat licht bezien kan Sony het niet maken om straks met [illegible] te komen. Anders zijn het loze [illegible].
En wat kan ze hebben? Laten we eens even een potje speculeren. Sony heeft onlangs Guerrilla gekocht en doet dat niet voor niks. Een nieuwe Killzone voor de PS3 is dus bijna een zekerheidje. Er wordt ook gefluisterd aan een nieuwe Gran Turismo, [illegible] God of War 2 en de nieuwe Metal Gear Solid. Een nieuwe Tekken is altijd paraat bij launch. En wat nu als Rockstar, in ruil voor flink wat poppen, de nieuwe GTA bij launch in de winkels legt...
In veel bladen (vooral de officiële PS2-bladen) staat deze line-up al als vaststaand [illegible]. Nou, dan willen we wel een weddenschap afsluiten met die gasten want ze zitten er geheid voor een deel naast. [illegible] Games kunnen (en zullen) uitgesteld worden. De ervaring leert bovendien dat topgames niet allemaal tegelijk bij launch in de shops willen liggen. Te weinig afzetgebied en te veel concurrentie. Kortom, Sony heeft nog een hoop werk te doen.



HERRIE IN ANIMAL CROSSING



De nieuwste versie van Animal Crossing heet Wild World (zie ook deze PU), en niet voor niets, zo bleek tijdens het spelen van onze importversie.
In het verder zo gemoedelijke dierendorpje woont namelijk een ruige hond die het rippen van muziek lijkt te promoten. Volgens Nintendo is dit helemaal niet het geval, maar heeft de hond het over zijn eigen vrijheid als muzikant.
Om je een kans te geven je eigen mening te vormen over deze opwindende kwestie, hierbij een screenshot en een citaat van de gewraakte tekst:
"Those industry fat cats try to put a price on my music, but it wants to be free".
Reactie Nintendo: "Logisch dat hij zegt niets te maken te willen hebben met die 'fat cats'. Het is een hond!"

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

Velen hadden de hoop al opgegeven maar toch komt er een vervolg op de legendarische adventure game The Longest Journey. De game heet Dreamfall en wordt volledig in 3D weergegeven.
De hoofdrolspeelster uit The Longest Journey, April Ryan, zal in Dreamfall opnieuw haar opwachting maken, maar ze is wel flink onder het mes gegaan. Daarnaast zijn er nog twee andere speelbare personages.
Uiteindelijk speel je drie verschillende verhalen die allemaal met elkaar verbonden zijn. Wie de game van het Noorse Funcom in Nederland uit gaat geven is nog niet duidelijk.



POWERSPY

■ Worden we toch weer misselijk. Het is inmiddels al lang bekend dat Namco met een nieuwe voetbalgame komt, maar we kunnen maar niet wennen aan de naam: Love Football. We blijven maar dat beeld op ons netvlies houden van Ballack die straks met Van der Sar in de doelmond staat te tongen...
■ Aan de heren van Namco, bij deze dus het verzoek de naam snel te veranderen. Want of de game nu goed of slecht wordt, je gaat straks helemaal gek worden van alle woordspelingen.
■ Midway heeft een studio in Australië gesloten. Dat is op zich niks nieuws (helaas), ware het niet dat men de toko slechts een paar maanden geleden aangekocht had! Lijkt wel het aankoopbeleid van Ajax.
■ Robin Williams (de acteur) blijkt een groot fan van Battlefield 2 te zijn. Dat was even schrikken, want we dachten eerst dat het ging om Robbie Williams. Maar die sukkel heeft gelukkig niet genoeg brains om zijn PC online te krijgen.
■ Waarmee we nu dus 50% van onze vrouwelijke abonnees kwijt zijn geraakt.
■ Inderdaad, nog drie over dus.
■ Volgens Kojima gaat de Revolution het goed doen bij meisjes. Waarom dat zo is, legde de man helaas niet uit. Wat ons weer de kans gaf in de Glazen Bol een flauwe toespeling op seks en controllers te maken.
■ Overigens weten we wel waarom Kojima dat denkt. Waarschijnlijk bedoelt hij dat chicks te dom zijn om met controllers om te gaan en dat het met de nieuwe controller allemaal wat intuïtiever wordt.
■ En voordat we die laatste drie vrouwelijke abonnees ook kwijt raken, dat is dus wat Kojima waarschijnlijk bedoelt. Hij durft het alleen niet te zeggen. Wij wel.
■ We bedoelen, wij durven te zeggen wat Kojima niet durft te zeggen, maar wel denkt.
■ Oef!
■ De eerste next gen Bond game wordt Casino Royal. En inderdaad, dat is dezelfde titel als de nieuwe Bond-film die moet uitkomen. EA zou eens een risico nemen.
■ Sony heeft aangegeven dat de vroege launch van de Xbox 360 geen enkel voordeel zal opleveren voor de Xbox 360. Dit omdat alles omdat het alleen maar om content (lees: de games) gaat en die heeft Microsoft in hun ogen (nog) niet.
■ Daar zit wat in als je kijkt naar de huidige line-up. Maar hoe kan het dan dat de PS2 vijf jaar terug wel een superstart maakte terwijl men de gamer bij launch ook alleen maar magere games voorschotelde? Met bakken met kartels...

MELLEKIE, MELLEKIE: POKÉMON OP DS DUF EN SAAI



Na het bedroevend slechte wrijf-en-ren-spelletje Pokémon Dash keken we vol verwachting uit naar het eerste spel met Pikachu en Co. dat de naam Pokémon waardig zou zijn.

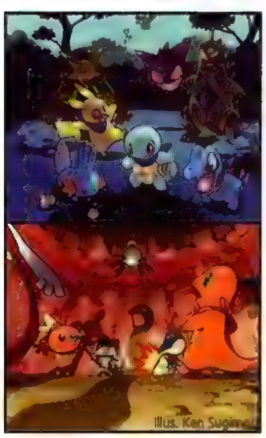


Daarom was het voor een zekere kaalhoofdige PU-redacteur een aangename verrassing twee nieuwe Pokémon-DS-spellen op de deurmat van zijn nieuwe huis in Assen te vinden. Hij liet spontaan zijn verfkwast vallen en ging ermee aan de slag. Hieronder zijn bevindingen.

Pokémon Trozei is een Tetris-achtig spel waarbij geen blokken maar verschillende Pokémon-hoofden in beeld komen vallen. Het is de bedoeling om deze Pokékoppen met de stylus in horizontale en verticale richtingen te verslepen en zodoende rijen gelijke Pokémon te creëren, die daardoor uit beeld zullen verdwijnen.
Het mag duidelijk zijn dat de naam Pokémon alleen aan dit product is verbonden voor verkooptechnische redenen, het puzzelen an sich heeft net zoveel met het originele Pokémon-concept te maken als Boris met een bosje bloemen. Misschien zelfs nog minder.



Pokémon Mysterious Dungeon lijkt aanvankelijk een stuk interessanter. In deze RPG kun je een groepje Pokémon besturen om op avontuur te gaan in een wereld met verschillende ingangen naar kerkers vol vijanden en voorwerpen. Na een stuk of tien grotten te hebben doorlopen begint de verveling echter behoorlijk toe te slaan.
Het spel is een beetje opgezet als het oude Gauntlet, wat betekent dat de grotten niet bestaan uit slim in elkaar gestoken puzzelkamers (als in de Zelda-serie) maar uit schijnbaar willekeurig aan elkaar geplakte gangenstelsels met schijnbaar willekeurig geplaatste vijanden en voorwerpen.
De taalbarrière (ik heb een Japanse versie) weerhoudt me ervan er dieper in te duiken, maar vooralsnog ben ik niet echt te spreken over deze Mysterious Dungeon.



Voor de eerste begerenswaardige Pokémon-game is onze hoop nu gevestigd op **Pokémon Diamond & Pearl**, al voedt de keuze voor dit soort titels het idee dat Nintendo hier ook weinig bijzonders van wil maken – het zal wel weer net zoiets worden als Red, Blue, Yellow, Gold, Silver, FireRed, LeafGreen, Ruby, Emerald en de rest van de regenboog.
Oh ja, de release van Diamond & Pearl wordt ook nog eens voorafgegaan door de titel **Pokémon Ranger: The Road to Diamond & Pearl**, waarmee Nintendo een serieuze aanval lijkt te doen op EA's eretitel 'Licentie-uitmelker van het Jaar'.



JURJEN

PU'S EINDEJAAR

Traditioneel blikken we in het begin van het nieuwe jaar even terug op de hoogte- en dieptepunten van de afgelopen twaalf maanden.

J.J.

Beste game PC: Half-Life 2
Beste game PS2: God of War
Beste game Xbox: Pro Evolution Soccer 5
Beste game NGC: Resident Evil 4
Beste game handheld: Mario Kart DS
Beste online game: [illegible]
Beste sequel: Resident Evil 4
Grootste verrassing: [illegible]
Slechtste game van het jaar: 50 Cent: Bulletproof, [illegible]
Beste game overall: Resident Evil 4
Grootste sukkel: [illegible]
Welke console had het beste jaar: [illegible]
Welke publisher/developer moet zich echt schamen en waarvoor: [illegible]
Goed voornemen voor 2006: Zelda: The Twilight Princess spelen.

BORIS

Beste game PC: [illegible]
Beste game PS2: [illegible]
Beste game Xbox: [illegible]
Beste game NGC: Resident Evil 4
Beste game handheld: [illegible]
Beste online game: World of WarCraft
Beste sequel: [illegible]
Slechtste game van het jaar: 50 Cent: [illegible]
Beste game overall: [illegible]
Grootste verrassing: [illegible]
Grootste sukkel: [illegible]
Welke console had het beste jaar en waarom: [illegible]
Welke publisher/developer moet zich echt schamen en waarvoor: [illegible]
Goed voornemen voor 2006: [illegible]

TOP 10 LAAGSTE CIJFERS 2005



Het allerlaagste cijfer in de historie van de PU was voor 7 Sins.

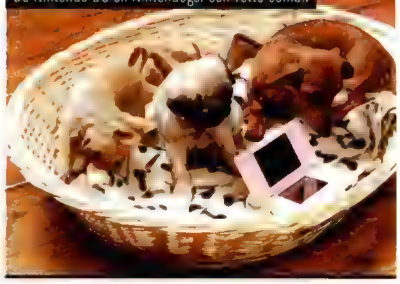
Game	Cijfer
7 Sins	00
[illegible]	10
[illegible]	15
[illegible]	20
Need for Speed Underground 2 (DS)	20
[illegible]	20
Ape Academy	20
[illegible]	21
[illegible]	26
[illegible]	30



Een zeer populaire handheld game: Mario Kart DS.

JAN

Beste game PC: F.E.A.R.
Beste game PS2: God of War
Beste game Xbox: [illegible]
Call: [illegible]
Beste game NGC: Resident Evil 4
Beste game handheld: Mario Kart DS
Beste online game: World of WarCraft
Beste sequel: Call of Duty 2
Slechtste game van het jaar: 50 Cent: Bulletproof
Beste game overall: God of War
Grootste verrassing: [illegible]
Grootste sukkel: 50 Cent
Welke console had het beste jaar en waarom: [illegible]
Welke publisher/developer moet zich echt schamen en waarvoor: [illegible]
Goed voornemen voor 2006: [illegible]



De Nintendo DS en Nintendogs: een vette combi.



Soul Calibur 3, de beste sequel volgens Steven.

JURJEN

Beste game PC: [illegible]
Beste game PS2: God of War
Beste game Xbox: [illegible]
Beste game NGC: Resident Evil 4
Beste game handheld: Mario Kart DS
Beste online game: Mario Kart DS
Beste sequel: Resident Evil 4
Slechtste game van het jaar: [illegible]
Beste game overall: Resident Evil 4
Grootste verrassing: God of War
Grootste sukkel: [illegible]
Welke console had het beste jaar en waarom: [illegible]
Welke publisher/developer moet zich echt schamen en waarvoor: [illegible]
Goed voornemen voor 2006: [illegible]



Zelden was de redactie zo eensgezind: slechtste game van 2005: 50 Cent: Bulletproof.

MINI-NIELS

Beste game PC: Age of Empires III
Beste game PS2: God of War
Beste game Xbox: [illegible]
Beste game NGC: [illegible]
Beste game handheld: Mario Kart DS
Beste online game: World of WarCraft
Beste sequel: Resident Evil 4
Slechtste game van het jaar: [illegible]
Beste game overall: God of War
Grootste verrassing: [illegible]
Grootste sukkel(s): [illegible]
Welke console had het beste jaar en waarom: [illegible]
Welke publisher/developer moet zich echt schamen en waarvoor: [illegible]
Goed voornemen voor 2006: [illegible]

JEROEN

Beste game PC: World of WarCraft
Beste game PS2: God of War
Beste game Xbox: King Kong
Beste game NGC: Donkey Kong Jungle Beat
Beste game handheld: Ridge Racer
Beste online game: World of WarCraft
Beste sequel: [illegible]
Slechtste game van het jaar: [illegible]
Beste game overall: God of War
Grootste verrassing: King Kong
Grootste sukkel(s): [illegible]
Welke console had het beste jaar en waarom: De DS, [illegible]
Welke publisher/developer moet zich echt schamen en waarvoor: [illegible]
Goed voornemen voor 2006: [illegible]

SLIJST 2005

MOOISTE COVER 2005

1. Juli: God of War



2. Oktober: FIFA 06



3. Mei: Total Overdose



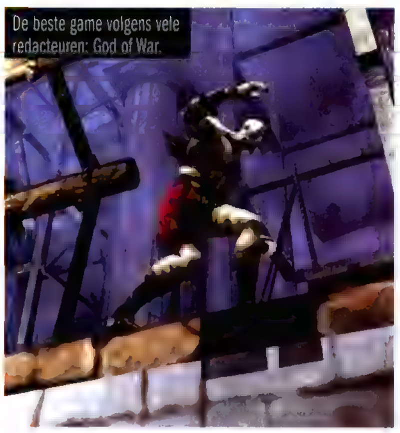
(JURY: ED)

TOP 10 HOOGSTE CIJFERS 2005

Game	Cijfer
Resident Evil 4	98
Half-Life 2	96
Donkey Konga Jungle Beat	95
TimeSplitters: Future Perfect	93
Pro Evolution Soccer 5	93
Brothers in Arms - Earned in Blood	93
World of Warcraft	92
God of War	92
Grand Theft Auto: San Andreas (PC, Xbox)	92
SSX On Tour	91



Nog niet binnen de Top 10 van best beoordeelde games: SSX On Tour.



De beste game volgens vele redacteuren: God of War.

TOP 10 MEEST WEIRDE TITELS



Raar plaatje, rare naam: Brave: The Search for Spirit Dancer.

- [illegible]
- [illegible]: The Search for [illegible]
- [illegible]
- Nightmare for Christmas: Oogies Revenge
- Saint Seiya: Knights of the Zodiac
- Ys: The Ark of Napishtim
- Animaniacs: The Great Edgar Hunt
- Brave: The Search for Spirit Dancer
- Pac-Pix
- [illegible]



Unaniem tof voor Resident Evil 4.



Onze Ed, heeft 't niet zo op dit kabinet.

STEVEN

Beste game PC: World of WarCraft... duh!
Beste game PS2: God of War. Beetje kort, maar wel lekker.
Beste game Xbox: Ninja Gaiden Black. Ik speel 'm nu weer en het is nog steeds de shit.
Beste game NGC: Resident Evil 4
Beste game handheld: Mario Kart DS
Beste online game: World of WarCraft
Beste sequel: Soul Calibur 3
Slechtste game van het jaar: 50 Cent: Bulletproof
Beste game overall: World of Warcraft... alweer
Grootste verrassing: Psychonauts
Grootste sukkel: Iedereen die loopt te zeiken dat Ninja Gaiden te moeilijk is... het is de vetste Xbox game tot nu toe!
Welke console had het beste jaar en waarom: Geen console, de PC... die had de meeste vette games. Kan niet anders zeggen.
Welke publisher/developer moet zich echt schamen en waarvoor: Nintendo. Omdat ze me zo lang laten wachten op de Revolution.
Goed voornemen voor 2006: Level 70 halen...



Niet verrassend: World of WarCraft; dé online game van dit jaar.

OPMERKELIJK

- JJ was goed voor het allerlaagste cijfer van het jaar: hij gaf een 0 voor 7 Sins.
- Jurjen gaf als enige geen cijfer: voor Pokémon Emerald.
- Boris gaf de meeste lage cijfers, gevolgd door Jeroen. Steven gaf het hele jaar geen cijfer onder de 50.
- Het kan dus zijn dat Boris en Jeroen strenger zijn dan Steven of dat Boris en Jeroen gewoon alleen maar kutgames kregen toebedeeld.
- Jeroen koos opvallend vaak voor een 20. Maarliefst vier keer.
- Het meest werd er een cijfer tussen de 70 en 80 aan een game gegeven.
- De slechtst scorende coverview van 2005 was FIFA 06 met een 85. Resident Evil 4 de best scorende.
- EA scoorde dit jaar het best met vier covers, gevolgd door Nintendo en Sony met elk twee.
- Bully had een cover gekregen, ware het niet dat het etterbakje niet op tijd was. FIFA 06 profiteerde.
- In totaal werden er 26 Gold Awards uitgereikt. En dat op 334 reviews. Dat is 1 Gold Award per 13 games.
- Als je al die 334 games zou kopen, was je, uitgaande van een gemiddelde prijs van 50 euro, 16.700 euro kwijt geweest. Maar dan had je ook wat.
- Daar willen we bij aantekenen dat we elke maand flink wat games niet eens in de PU zetten. We geven immers geen cijfers onder de nul.
- Opvallend dat games met een weirde naam vrijwel altijd een slecht cijfer kregen. Zou daar een oorzakelijk verband te vinden zijn...

ED

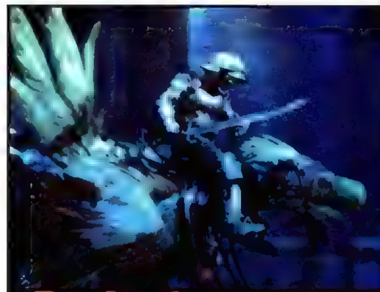
Beste game PC: Battlefield 2
Beste game PS2: God of War
Beste game Xbox: Half-Life 2
Beste game NGC: Resident Evil 4
Beste game handheld: DTM Race Driver PSP
Beste online game: Speel ik niet
Beste sequel: GTA San Andreas
Slechtste game van het jaar: 50 Cent: Bulletproof
Beste game overall: God of War
Grootste verrassing: Enorme succes ver nieuwde Powerweb.
Grootste sukkel: Balkenende, Donner, Verdonk, Zalm en consorten.
Welke console had het beste jaar en waarom: DS. Sceptisch bekeken door sommigen, bemind door velen.
Welke publisher/developer moet zich echt schamen en waarvoor: EA/Nintendo: uitmelken sportsgames respectievelijk Pokémon.
Goed voornemen voor 2006: 10 kilo afvallen.

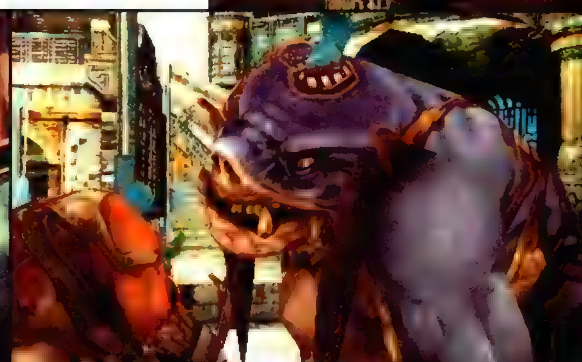
POWERSPY

■ Er zijn inmiddels vijf miljoen mensen online in World of WarCraft. Dat zijn dus bijna meer mensen dan er in Griekenland wonen. Griezelig.
■ Dan zit de meerderheid van de redactie toch liever twee weken op een Grieks eiland in de zon.
■ We dachten even met het achtste wereldwonder te maken te hebben toen we een bericht binnenkregen met de kop 'Cavia maakt Xbox 360 game'. De titel bleek uiteindelijk niet het bewijs dat het makkelijk ontwikkelen is voor de Xbox 360, maar de naam van een Japanse uitgever (Cavia dus) die een action-adventure gaat maken, genaamd Bullet Witch. En dat kan ons dan weer geen reet schelen.
■ Over druk maken om niks gesproken. Het New York's Memorial Sloan-Kettering Cancer Center (wat zijn we blij dat ziekenhuizen hier gewoon AMC of Radboud heten) heeft het POK erythroid myeloid ontogenic kankergen veranderd in "Zbtb7" omdat Nintendo USA niet wilde dat het gen Pokémon genoemd werd.
■ Wedden dat de gamertag 'Zbtb7' na dit verhaaltje binnen no time ingepikt is op Xbox Live.
■ Neeee! Er komt een MMORPG die om seks draait. De briljante bedenkers zijn de mannen van Naughty America, een pornosite.
■ Nu is deze aankondiging al vrij triest, maar het wordt nog erger. De gameplay gaat namelijk als volgt. Je ontmoet een gamer online en neemt haar (of hem) dan mee naar een virtuele kamer waar je haar of hem gaat neuken. Polygoon-style dat is.
■ Alleen het feit dat je ook nog de webcam er bij kan inschakelen, maakt het nog enigszins funny.
■ Het is niet te hopen dat we deze game bij de PU moeten testen. Zal niet veel vrijwilligers opleveren, er van uitgaande dat tijdens het testen alleen game-journo's online zijn. En dat zijn vrijwel allemaal dikke kereltjes.
■ Wel benieuwd of Sony met de EyeToy gaat inspelen op dit gegeven. Moet toch wel leuk zijn om online voor girlgamer X uit Venezuela de helikopter voor de TV te doen.
■ Voor de n00bs onder ons, de helikopter dat is... ach laat ook maar, dat vertelt specialist Ed jullie nog wel eens.
■ Een aantal websites wist te melden dat een werknemer van Rockstar heeft gemeld dat de volgende GTA zich in Londen zal afspelen. Dat is goed nieuws voor ons (als je tenminste van Londen houdt) en slecht nieuws voor deze gast. Want die kan op zeker zijn baan goodbye kussen. Als er namelijk één partij aan geheimhouding en beveiliging doet dan is het Rockstar wel. Daar wordt ooit nog wel eens een boekje over open gedaan.

FINAL FANTASY XII HOT NIEUWS

Dit jaar komt Final Fantasy XII uit in Europa. Maar wat wil het geval; bij de demo van Dragon Quest VIII zat een FFXII demo. Die duwden we snel in de PS2. Vandaar dat we jullie een aantal opmerkelijke nieuwtjes en feitjes kunnen geven.
■ FF XII is al meer dan 5 jaar in de maak.
■ Het budget zou de 50 miljoen euro al hebben gepasseerd.
■ Diverse projectleiders en directors zijn al ontslagen of van hun taak ontheven tijdens de ontwikkeling van de game.
■ Het spel moet nu dan toch echt dit jaar af zijn.
■ FF XII kent vijf verschillende rassen waaronder een soort dikke varkens (Seeg) die goud en juwelen jatten.
■ De game kent geen random encounters meer.
■ Het vechtsysteem is een mix tussen realtime en turn-based en doet denken aan het battle systeem van KotOR. Je kunt gevechten in realtime uitvoeren maar ook desgewenst pauzeren bij iedere move van een van jouw reisgenoten.
■ Je gaat steeds met drie man op stap.
■ Je kunt vechtstrategieën kiezen voor de twee reisgenoten die je op dat moment niet bestuurt.
■ Je kunt op ieder gewenst moment wisselen van personage uit je groep van drie.
■ De vaste cast bestaat overigens uit zes personages
■ Je kan ook vluchten als geen zin hebt om te knokken.
■ Je kunt ook beesten summonen. Deze heten Espers. Een Esper is erg sterk.



10 DINGEN DIE IN 2006 GAAN GEBEUREN

■ Steven schrijft, verspreid over acht nummers, zestien pagina's over een nieuwe add-on van World of WarCraft.
■ EA brengt met Kerst FIFA 07 uit.
■ Consolewars op de redactie laaien hevig op na de E3.
■ De Xbox 360-kraker Gears of War krijgt een cover.
■ Jurjen vindt Zelda: The Twilight Princess waanzinnig. J.J. meldt dat 't 'niet zijn ding is'.
■ We maken minimaal dertig flauwe grappen over: Renault Laguna's, boeren en domme spierbundels.
■ Jan meldt zeker tien keer in een preview dat een game veelbelovend is.
■ Boris maakt minimaal drie 'gevoels'-reviews waarin elke argumentatie ver te zoeken is.
■ Mini-Niels promoot zijn derde roman, een gevoelig verhaal over een gamer die elke binding met de realiteit verloren heeft en daardoor een relatie met zijn muis aangaat.
■ Gameplay 2006 wordt een groot succes met 24.000 bezoekers op drie dagen in aanwezigheid van alle uitgevers.

10 DINGEN DIE IN 2006 IEDEREEN ZOU VERRASSEN

■ Steven wil de add-on van World of WarCraft niet doen. Hij vindt mensen die hele dagen achter een PC zitten zielig!
■ EA laat FIFA een jaartje schieten omdat het Pro Evo de nummer 1 positie gunt met Kerst. Volgens de baas van EA maakt geld namelijk niet gelukkig.
■ De PS3 en Revolution kunnen ons geen hol schelen. We hebben de 360 al. Niemand gaat dan ook naar de E3.
■ Jeroen maakt een oneliner van Gears of War. De game is mad gewelddadig en we willen als PU een keer een signaal geven aan de maatschappij.
■ J.J. vindt Zelda: The Twilight Princess dé game van het jaar. Voor Jurjen is 't allemaal te soft.
■ Elke grap en elk bijschrift is van een ongekende originaliteit!
■ Jan vindt alles kut in 2006.
■ Boris wordt door de Edge gevraagd vanwege zijn goed onderbouwde, zeer objectieve verhalen. Die ook nog eens altijd ruim op tijd binnen komen.
■ Niels stopt helemaal met schrijven en wordt voltijds pooier van een zwik Hongaarse chicks.
■ Slechts veertien man komen naar de RAI omdat enkel Vivendi dit jaar een stand op gameplay heeft staan. De rest van de markt wil de massa bereiken (gamers kopen hun producten toch wel) en heeft daarom gekozen voor stands op de Margriet Winterfair, EO-jongeren dag en Kamasutra beurs gezet. Op die laatste beurs blijkt de banaan-controller van de PS3 een grote hit.

GAMEN IN HET BEJAARDENHUIS

NINTENDO BEREIKT NIEUWE GAMERS



"Nintendo mikt met DS op nieuwe gamers", tikte ik een jaar geleden als kop boven een nieuwsartikeltje. Toen ik dit naar nieuwsplanner J.J. had gestuurd, volgde een reply met wat terechte kanttekeningen...

Het was iets in de trant van "dat kan iedereen wel roepen, maar wat brengt Nintendo mee om te bewijzen dat dit ze ook werkelijk gaat lukken?"
Ik gebruikte de kritische noten van J.J. om het berichtje een wat meer sceptische toon te geven. Inderdaad, uitspraken als 'ons nieuwe product zal niet alleen je buurmeisje maar ook je opa en je tante aanspreken', zijn vaker gedaan. Soms min of meer terecht, zoals bij Sony's EyeToy en SingStar, of, nog langer geleden, bij The Sims van Maxis. Vaker bleek een dergelijke claim echter niet meer dan gebakken lucht, geblaat in de ruimte, kroket zonder vulling.
Toch lijkt het erop dat we anno 2006 zonder voorbehoud mogen vaststellen dat Nintendo veel succes oogst met non-traditionele videogames.

MEIDEN

Laten we het eerst eens over Nintendogs hebben. Die puppy-simulator is wereldwijd een dikke hit. De game is in Japan al meer dan een miljoen keer verkocht maar doet het ook erg goed in de VS en Europa.
Volgens Nintendo wordt Nintendogs veel vaker dan andere games aan spelers van het vrouwelijke geslacht verkocht. Ze komen op dit idee omdat de Nintendogs-bundel met een roze DS ongeveer evenveel is verkocht als die met de blauwe versie. Verder blijkt ook uit de registratiegegevens op de site van Nintendo of Europe (consumenten kunnen hier games registreren om voor goodies te sparen) dat Nintendogs ongeveer even vaak door meiden als door jongens is aangeschaft. Voor de meeste aangemelde meiden was Nintendogs ook de eerste game die op de site werd geregistreerd.

BEJAARDEN

Naast Nintendogs hebben (tot op moment van schrijven) drie andere games in Japan de grens van één miljoen verkochte exemplaren overschreden. Deze drie staan op het punt om ook in Europa te worden uitgebracht. Naast Animal Crossing (31 maart) zijn dit Training For Adults: Work Your Brain (24 februari) en Gentle Brain Exercises (waarschijnlijk april).
Animal Crossing is door de geweldloze en Sims-achtige 'bouw-je-eigen-sociale-leventje'-insteek een game die het waarschijnlijk óók goed zal doen bij de meiden. Met de twee andere games (lees de preview van Niels in dit nummer!) wordt echter gemikt op een andere non-traditionele gamesmarkt: die van oudere jongeren - en zelfs bejaarden!

SAMPLING

Het lijkt een grap, maar voor Nintendo is het een heel serieuze zaak om ook in Europa de oudjes aan het gamen te krijgen, iets wat in Japan al gelukt is. Op moment van schrijven onderzoekt Nintendo in de Benelux de beste manieren om de wat oudere non-gamers te bereiken, waarbij men zich specifiek wil richten op de leeftijdsgroep 30 – 60 jaar.
Naast advertenties en TV-spots wil Nintendo ook meer dan anders sampling-demonstraties inzetten om de Brain-games aan de (oude) man te brengen. Dus kijk niet raar op als je binnenkort bij een bezoekje aan je oma in het bejaardentehuis een promotieteam van Nintendo tegen het lijf loopt!

OPMERKELIJKE TREND

Het blijft een beetje een vreemde zaak, dat de grootste hits op de Nintendo DS niet op naam van oude favorieten als Mario, Link of Samus staan, maar worden gedragen door non-traditionele spelhandelingen als het verzorgen van hondjes, het onderhouden van een virtueel bestaan en het trainen van hersenen.
Opmerkelijke trend is dat de games niet meteen in hits veranderen. Het gebruikelijke patroon van traditionele toppers (de verkopen zijn in de eerste dagen bijzonder hoog, maar lopen daarna snel terug) wordt niet gevolgd. Vaak houden de goede verkopen maandenlang aan, en bij zowel Nintendogs als de Brain-games lopen de verkoopcijfers zelfs regelmatig weer wat op.
Dit betekent waarschijnlijk dat dit soort games wat meer moeite heeft om de (nieuwe) doelgroep te bereiken (dit zijn geen mensen die het game-nieuws op de voet volgen), en dat de bekendheid van deze titels zich niet via de gebruikelijke kanalen (internet, gamesbladen) maar vooral door mond-op-mond-reclame verspreidt.

VERSCHUIVINGEN

Omdat veel exemplaren van Nintendogs en de Brain-games tegelijk met de hardware werden verkocht, zou het best eens kunnen dat het juist de nieuwe doelgroepen zijn die ervoor zorgen dat de Nintendo DS het wereldwijd een stuk beter doet dan de – qua beeld en geluid meer geavanceerde – PSP van Sony.
Als Nintendo de plannen weet te verwezenlijken om een dergelijke aanpak ook naar de wereld van de TV-consoles te brengen, zou dit wel eens voor wat verschuivingen kunnen zorgen binnen deze markt.
Maar, ik hoor het J.J. zeggen, laat ze dat dan eerst nog maar eens bewijzen.

JURJEN



TOPPERTJES

In deze lijst vind je de games die de afgelopen drie nummers een 80 of hoger scoorden.

TITEL	CIJFER	NR.
PC		
F.E.A.R.	93	PU11
SSX On Tour	91	PU11
Prince Of Persia: The Two Thrones	90	PU01
Black & White 2	88	PU11
The Movies	86	PU12
Call of Duty 2	85	PU01
Age of Empires III	84	PU12
Civilization IV	[illegible]	PU12
City of Villains	83	PU01
Quake 4	83	PU12
Star Wars: Battlefront 2	82	PU01
PLAYSTATION 2		
Pro Evolution Soccer 5	[illegible]	PU11
DTM Race Driver 3	92	PU01
SSX On Tour	91	PU11
Prince Of Persia: The Two Thrones	90	PU01
Resident Evil 4	90	PU11
Ratchet: Gladiator	87	PU12
WRC Rally Evolved	87	PU11
We Love Katamari	85	PU12
Sly 3: Honor Among Thieves	85	PU11
Star Wars: Battlefront 2	82	PU01
NBA 2K6	82	PU01
Xenosaga 2	81	PU12
Buzz	80	PU12
Battlefield 2	80	PU12
The Warriors	80	PU12
Dragon Ball Z	80	PU11
XBOX		
Brothers in Arms: Earned in Blood	93	PU11
DTM Race Driver 3	92	PU01
Prince Of Persia: The Two Thrones	90	PU01
Half-Life 2	88	PU01
X-Men Legends	83	PU12
Star Wars: Battlefront 2	82	PU01
NBA 2K6	82	PU01
Battlefield 2	80	PU12
KOF: Neowave	80	PU12
The Warriors	80	PU12
GAMECUBE		
SSX On Tour	91	PU11
Prince Of Persia: The Two Thrones	90	PU01
Battalion Wars	85	PU12
Mario Smash Football	84	PU12
Fire Emblem: Path of Radiance	84	PU12
Dancing Stage Mario Mix	80	PU11
NINTENDO DS		
Mario Kart DS	90	PU12
Castlevania: Dawn of Sorrow	90	PU12
GAME BOY ADVANCE		
Sonic Rush	83	PU01
Fire Emblem	82	PU11
Mario Power Tennis	80	PU12
PSP		
GTA: Liberty City Stories	90	PU12
Pro Evolution Soccer 5	90	PU11
Burnout Legends	84	PU11
Colin McRae	82	PU11
NBA Live 06	80	PU12
XBOX 360		
Project Gotham Racing 3	94	PU12
Call of Duty 2	85	PU01
Condemned: Criminal Origins	83	PU01
Kameo	82	PU01

COMPANY OF HEROES

Een oorlogsgame met zo'n clichématige titel die toch speciale aandacht verdient? Jan doet verslag vanaf het front.

Hussel de namen Brothers in Arms, Medal of Honor, Soldiers: Heroes of World War II en Heroes of the Pacific door elkaar en je krijgt zoiets als Company of Heroes.
Veel tijd heeft ontwikkelaar Relic niet genomen voor het bedenken van de setting en een titel voor haar WO II RTS. Echter, inhoudelijk bewandelen de makers van Homeworld, Homeworld II en Warhammer: 40K Dawn of War alles behalve platgetreden paden.

CALL OF HEROES

De plaatjes op deze pagina zullen geen recht doen aan de bizar mooie graphics van deze game. Geloof me dan ook als ik zeg dat je bijna het idee hebt een first-person shooter te spelen wanneer je je laat onderdompelen in CoH (Company of Heroes). Je speelt met de Amerikaanse Able Company ten tijde van de invasie van Normandië. Nu is dat op zich al tientallen keren gedaan maar niet op deze manier... in een real-time strategy game. De impact die het spel heeft, doet eerder denken aan de paniekerige oorlogsactie van Call of Duty 2.
Dat is wel wat anders dan de modeltrein-omgevingen van inwisselbare CDV games als Blitzkrieg, Sudden Strike, Combat Mission en Battle of The Bulge. Vergeet die spellen; CoH wordt de Saving Private Ryan onder de strategiespellen; de WO II actie wordt vuig en meedogenloos in je gezicht gespuugd.

BEZETTEN

Relic bouwt voort op haar resource-systeem uit Warhammer 40K, zij het licht aangepast.
Geen fabrieken die voertuigen uitpoepen of houthakkende mannetjes dus, maar bepaalde strategische punten op de kaart die bezet dienen te worden om zo fondsen te genereren. Denk hierbij aan het bezetten van een bepaalde commandopost of het innemen van een bunker of munitiedepot.
Overigens begin je de meeste missies met een vast aantal manschappen, af en toe aangevuld met reinforcements, sterkere wapens of een dikke tank. Maar de hoofdmoot zal de Able Company vormen die als een hechte eenheid - als ware het soldaten uit Brothers in Arms - een heus heroïsch verhaal meemaken.

GEBOUWEN WEGVAGEN

De game maakt gebruik van hoogstaande technische toeters en bellen en dat levert explosief spelmateriaal op. Dankzij de Havok 3.0 engine en Relic's eigen inhouse techniek is het mogelijk muren op te blazen, zie je lichamen en brokstukken door de lucht vliegen, en ontstaan door granaatinslagen kraters op het slagveld... waar jouw soldaten zich weer in kunnen verschuilen.
Met een tank aan je zijde kun je gaten in muren knallen om een doorgang te forceren en kunnen zelfs complete gebouwen weggevaagd worden. Tegelijkertijd rijdt ook een tank wel eens pardoes op een mijn, waarna het uitgerookte blik weer ideale dekking oplevert voor je troepen.
Troepen die je volgens goed RTS gebruik simpel aanstuurt met de muis maar die ook zelf inzicht tonen met betrekking tot de actie op het scherm. Een groepje soldaten kent altijd een squadleader en die zal met handgebaren en gezaghebbend gebrul zijn manschappen opdrachten geven.

REALISME

De gevechten hebben de potentie meeslepend als een oorlogsfilm te worden. Als de gameplay tenminste niet te chaotisch wordt.
Wat bevredigend stemt is het realisme in de onderlinge relatie van wapens en units. Een sluipschutter kan met een enkel schot een soldaat omleggen en voetvolk kan met gerichte schoten vijandelijke troepen doden. Een geweer tegen een tank haalt dan weer niets uit, net als submachinegeweren op afstand weinig uithalen richting de zojuist aangehaalde voetsoldaatjes. Beschiet een M1 Sherman tank van opzij met een bazooka en hij stopt na twee of drie rake schoten. Schiet een raket in de kont van diezelfde tank en hij staat meteen stil. Dit soort details geeft aan dat CoH meer te bieden heeft dan enkel drieste, destructieve actie.



"DE GEVECHTEN HEBBEN DE POTENTIE MEESLEPEND ALS EEN OORLOGSFILM TE WORDEN."



Je had altijd van die enthousiastelingen, die gingen gewoon huppelend naar 't front.



"Wie kan me effe een bougiesleutel aangeven? Anders krijg ik die tank nóóit meer aan de praat."



Uit efficiency overwegingen werden vele veldslagen uitgevochten op begraafplaatsen.

\+ Meeslepend en grafisch indrukwekkende Chaos met hoofdletter C.

– Verhaal en setting Clichématig met hoofdletter C.

TITAN QUEST



Vele RPG PC-liefhebbers verzuchten al tijden: 'Waar blijft Diablo 3?' Niet getreurd vrienden en vriendinnen, Titan Quest gloort aan de horizon!

Blizzard zou al in het diepste geheim bezig zijn met Diablo 3. Maar met de wetenschap dat WoW veel manpower vraagt, men non-stop bezig is met de add-on Burning Crusade en dat ook StarCraft Ghost ooit nog een keer af moet komen, verwacht ik voorlopig geen Diabolisch hack & slash festijn... van de kant van Blizzard, dan. Ontwikkelaar Iron Lore ligt namelijk op koers met Titan Quest; een spel dat duidelijk door Diablo is geïnspireerd maar meer dan genoeg smoel heeft om een eigen plek te veroveren.
Fans van God of War en Spartan: Total Warrior dienen extra goed op te letten; ook Titan Quest citeert rijkelijk uit de spannende wereld van de mythologie.

GOUDGEEL

Het eerste dat opvalt is dat Titan Quest niet oogt als een traditionele RPG. Een zonovergoten havenstadje wordt bevolkt door drukdoende marktkooplui, soldaten, burgers en kinderen. Iets verder opent zich een majestueus plein vol fonteinen, kleurige bloemen en prachtige standbeelden.
De steden en dorpen die je in Titan Quest aandoet kennen sowieso ontelbaar veel details en zijn een stuk zonniger dan je doorgaans gewend bent. Dat betekent letterlijk dat het spel er een stuk lichter uitziet. Meer goudgele kleuren, warme zandtinten; een sfeer die nog eens wordt versterkt door de mythische werelden en verhalen uit Griekenland, Egypte en Babylon die het decor vormen waarin de hack & slash actie plaatsvindt. Da's dus weer eens wat anders dan de westerse, middeleeuwse fantasy zoals we die kennen uit LotR, Warhammer en Dungeons & Dragons.

BLINKEND ZWAARD

Net als bij Diablo, ga je in Titan Quest alleen op stap. Geen reisgezelschap dus maar een eenzame held of heldin die avonturen meemaakt waar Odysseus jaloers op zou zijn.
Je kunt kiezen uit diverse klassen en naar goed RPG gebruik kun je je skills upgraden. Zogezegd heb je geen sidekicks maar kunnen sommige personages dieren of andere wezens oproepen die tijdelijk aan je zijde knokken.
Aardig detail: de uitrusting van vijanden die je verslaat, mag je altijd roven. Zie je een bul met een mooi blinkend zwaard of een glimmende stoere helm, dan kun je die attributen altijd meenemen en aantrekken. Dat is wel eens anders in spellen binnen dit genre.

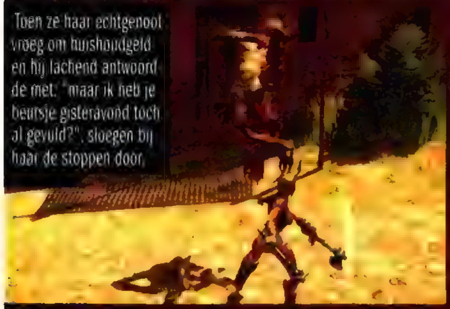
AANGENAAM WARM

De gameplay heeft potentie maar daarvoor wil ik het spel toch echt eerst zelf goed hebben kunnen doorspelen. Er is echter een aspect van het spel waar ik het nu al aangenaam warm van krijg, en dat is de avontuurlijke speelwereld zelf. Egyptische tombes, nachtelijke avonturen in en rond duinen, piramides, dampende moerassen, de hangende tuinen van Babylon, Athene... alle settings zijn met veel smaak en gevoel voor bronnen tot leven gewekt (en grafisch prachtig uitgewerkt).
Daarbij kun je beroemde Griekse (en andere) mythen zélf naspelen. Wetende dat ik straks met mijn held mag afdalen in het labyrint onder het paleis van Koning Minos en me een weg moet banen door het doolhof om het op te nemen tegen de Minotaurus (half-mens, half-stier)... het doet mijn hartje nu al sneller kloppen.
Ik kan niet wachten om me te laten overweldigen door het klassieke universum van Titan Quest.

> "EEN EENZAME HELD OF HELDIN DIE AVONTUREN MEEMAAKT WAAR ODYSSEUS JALOERS OP ZOU ZIJN."

+ Aansprekende setting, mythen & sagen komen fraai tot leven.

− Op dit moment nog weinig bekend over het verhaal en multiplayer.



Toen ze haar echtgenoot vroeg om huishoudgeld en hij lachend antwoordde met: "maar ik heb je beursje gisteravond toch al gevuld?", sloegen bij haar de stoppen door.



Het plannetje om de drinkbakken te vullen met pure alcohol, had al snel het gewenste resultaat.



Als Jamius Olivirus een van z'n specialiteiten klaarmaakte, moest ie z'n gerecht vaak met hand en tand verdedigen.

BUDGET MYTHOLOGIE

RTS spelers die Age of Empires leuk vonden maar Age Of Mythology hebben gemist, kunnen zich eerst gaan schamen en daarna naar de budgetbak sprinten. Daar ligt deze puike strategy game die op fraaie wijze de Griekse, Egyptische en Noorse mythologie tot leven wekt voor het oprapen. De add-on The Titans is bijkans nog leuker en zo is de cirkel weer rond.

BAD DAY LA

Bad Day LA is een satire op alles dat de gemiddelde Amerikaan momenteel bezighoudt: terrorisme en natuurrampen.



Met aanslagen in New York, Madrid en Londen komt terrorisme steeds dichter bij huis. Dat houdt iedereen bezig, ook schrijvers en filmmakers, maar in videogames hebben we er nog weinig van teruggezien.
Als er al terroristen in een game opdraven, is dit meestal in een land ver weg, als schietschijf voor een snelle jongen als Sam Fisher. Lekker veilig, als in een spannend jongensboek.
Ik vroeg Shigeru Miyamoto een paar jaar geleden of hij ooit zou overwegen een actueel onderwerp als 11 september in een game te gebruiken. Het antwoord? Een beslist 'nee'. Games, zeker die van Miyamoto, moeten vooral leuk zijn.
Ook natuurrampen, zoals die in New Orleans, maken zelden hun opwachting in videogames. De beroemde uitzondering op de regel is Sim City, dat je dan ook vanaf je hoge, droge wolk bekijkt, zonder ooit iets mee te krijgen van de menselijke ellende die overstromingen, aardbevingen en tornado's met zich meebrengen.

DE WET VAN MURPHY

De excentrieke spellenmaker American McGee heeft een slimme manier gevonden om terrorisme en andere rampspoed in een spel te verwerken, zonder die ongeschreven regel, dat het wel een beetje leuk moet blijven, in de wind te slaan.
Zijn nieuwe game Bad Day LA is namelijk niets minder dan een satire op zo'n beetje alles dat de westerse wereld de afgelopen jaren heeft ontwricht.
Om duidelijk te maken dat je zijn spel niet serieus moet nemen, heeft McGee gekozen voor de overdrijving: Los Angeles heeft de slechtste dag in zijn geschiedenis en alles dat mis kan gaan, gaat mis. Binnen de kortste keren ligt de volledige metropool in puin. Vliegtuigen worden gekaapt en crashen, meteorenregens dalen neer, treinen botsen, het verkeer komt finaal plat te liggen, de grond siddert van de ene na de andere aardbeving, er breken grootschalige rellen uit tussen bendes die elkaar met kettingzagen te lijf gaan. En tenslotte valt het Mexicaanse leger ook nog eens de stad binnen.



"Oh sorry, je was geen zombie. Had dat dan gezegd."

> "ALS JE DACHT ALLES GEHAD TE HEBBEN, VALT HET MEXICAANSE LEGER DE STAD BINNEN."

De 'handgetekende' 3D-stijl van Bad Day LA doet natuurlijk ook al vermoeden dat dit geen serieuze game is; je ziet her en der zelfs mensen over lantaarnpalen liggen en er vliegen talloze grappige kreten in het rond.

LAAT MIJ MAAR ALLEEN

Temidden van dit alles neem jij als speler de rol aan van Anthony Williams, een dakloze die het liefst met niemand iets te maken wil hebben. Volgens McGee is hij geïnspireerd op de bekende stand-up comedian Dave Chappelle.
Door omstandigheden wordt Anthony gedwongen de held uit te hangen; een serie verhaalgestuurde missies leidt hem van de ene hoek van LA naar de andere. Daarbij moet hij onder meer zombies afslachten, onschuldige burgers redden uit brandende gebouwen en bepaalde bestemmingen bereiken, maar bijvoorbeeld ook achter een mitrailleur of bovenop een busje klimmen en nog even wat extra chaos aanrichten.
Gedurende het spel krijgt Anthony de beschikking over verschillende vuurwapens maar kan hij ook andere objecten gebruiken om zichzelf te verdedigen. Denk aan de dodelijke combinatie spuitbus plus vlammetje, of gewoon een flink stuk metaal om tegenstanders mee op hun harses te rammen.


"Klaar... over!"

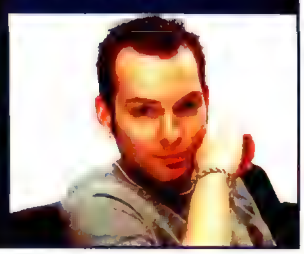
THE GOOD SAMARITAN

Uiteindelijk is Anthony toch écht een held, dat blijkt wel uit de 'Threat Advisory'-meter in beeld, geïnspireerd door het Amerikaanse alarmsysteem. Je kunt de threat in het spel kunstmatig laag (groen) houden door steeds goede daden uit te voeren. Denk aan het redden van baby'tjes. Maar stook je onrust, dan loopt de threat hoog (rood) op. Doe je niks om dit te voorkomen, dan zullen omstanders je aan te vallen en krijg je uiteindelijk zelfs de politie achter je aan.
Bad Day LA is dus een actiegame met een risqué onderwerp en veel humor. Wordt het ook echt leuk? Dat hopen we van harte!

+ Satire op actuele onderwerpen.
− Het spel zelf biedt misschien te weinig nieuws.

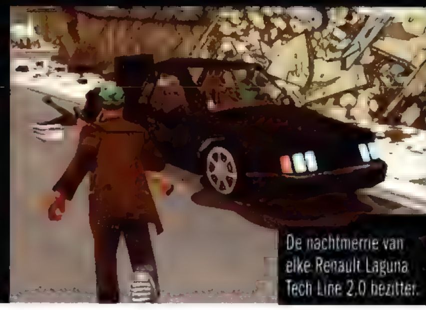
OVER AMERICAN MCGEE

American McGee is als spelontwerper bekend van de bizarre, duistere Alice-game die een paar jaar geleden door EA werd uitgebracht.
Om Bad Day LA te maken pendelt hij heen en weer tussen San Fransisco (waar hij officieel woont), Los Angeles (waar het bekende art team Kozyndan gevestigd is) en Hongkong (waar de game wordt gebouwd).
Tegelijk sleutelt hij aan een filmscript, Oz. Een bewerking van de bekende fabel, in dezelfde stijl als Alice.
Wil je volgen wat deze knakker zoal meemaakt in zijn drukke leven, volg dan zijn weblog op www.americanmcgee.com





"Oké jongeman, ga maar vast gebukt staan."


De nachtmerrie van elke Renault Laguna Tech Line 2.0 bezitter.

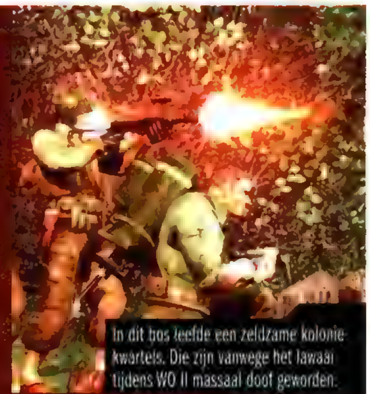


THE OUTFIT

THQ is als op en top Amerikaans bedrijf een solide partner van de Xbox 360. Dat uit zich in vier aankomende Xbox 360 titels. Een van die titels is The Outfit, een WO II shooter die behoorlijk anders uitpakt dan je van dit genre gewend bent...



Op de zandzakken was een héle dikke Mof in slaap gevallen.



In dit bos leefde een zeldzame kolonie kwartels. Die zijn vanwege het lawaai tijdens WO II massaal dood geworden.

"OM NU TE ZEGGEN DAT IK OP DIT MOMENT ECHT VAN MIJN STOEL VAL VAN ENTHOUSIASME... NEUH."

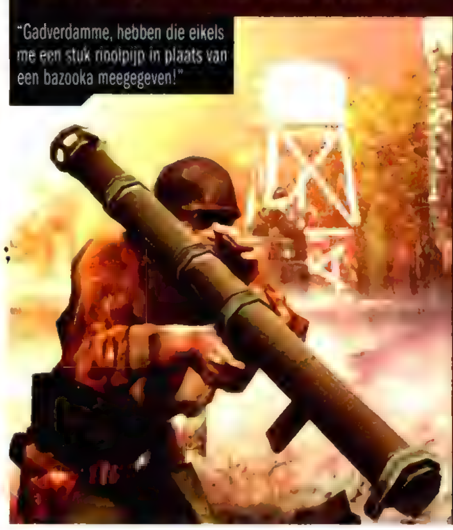


"Shit! Sorry jongens, ik zou zweren dat ik naar achteren schoot!"

Als fan van het betere WO II schietwerk heb je weinig te klagen als gamer. Er zijn inmiddels drie grote shooter franchises die de periode '40-'45 als operatiegebied hebben: Brothers in Arms, Call of Duty en Medal of Honor.

Nóg een knalfestijn dat zich in dit tijdperk zou afspelen, leek me dan ook een beetje te veel van het goede... totdat ik doorkreeg dat The Outfit a) behoorlijk over the top is b) speelt vanuit een derde persoon perspectief en c) een squad onder je commando plaatst dat je (heel beperkt) opdrachten meegeeft.

Neem daarbij het volwassen cartoony uiterlijk en drie verschillende squadleaders waaruit je mag kiezen, en je hebt een schietspel dat zichzelf niet te serieus neemt maar wel voor behoorlijk wat explosief materiaal zorgt.



"Gadverdamme, hebben die eikels me een stuk rioolpijp in plaats van een bazooka meegegeven!"

STEREOTYPE BIKKELS

The Outfit heeft nog het meest weg van Mercenaries. De drieste actie waarbij je op alles en iedereen kunt schieten komt arcade-achtig in beeld en de drie stereotype bikkels hebben alledrie een specialiteit.

Zo heeft JD Tyler een sluipschuttergeweer, loopt Deuce Williams met een bazooka rond en probeert Tommy Mac met zijn vlammenwerper en machinegeweren zoveel mogelijk lijken te stapelen.

Door bepaalde strategische posten op de kaart in te nemen, genereer je punten en met die punten kun je allerlei hulp 'bestellen'. Dit varieert van een squad soldaten die je simpele opdrachten kunt geven, afweergeschut, een jeep met mitrailleur, een pantservoertuig met vlammenwerper tot een dikke tank.

Het grappige hierbij is dat jouw 'bestelling' direct en live ingevlogen wordt. Je ziet je aangevraagde legertje soldaten of voertuig met parachute uit een overvliegend vliegtuig gedropt worden en bij je in de buurt landen.

NEXT GEN?

Relic hamert hartstochtelijk op het gegeven dat in hun game alles in de omgeving kapot kan. Omheiningen, muurtjes, bomen, grensposten, complete barakken en ga zo maar door. Dat klopt en het helpt je om de vijanden extra schade te berokkenen maar zo ver als Black gaat The Outfit niet. Het lijkt vooral een strategisch effect te hebben (vijanden kunnen zich niet achter muurtjes en huizen blijven verschuilen) en om de chaos van rondslingerende lichamen en puin extra kracht bij te zetten. Tijdens het spelen van de game, die vooral in multiplayer hilarische taferelen opleverde, had ik echter nergens het gevoel een next gen game te spelen. Het spel oogt eerder als een oude PC game dan als een gelikte Xbox 360 titel.

Daar komt bij dat de singleplayer - ondanks de grote levels - toch behoorlijk rechtlijnig is, zeker wat betreft de route die je als speler aflegt.

PUNTJES OP DE I

De Mercenaries insteek zorgt voor veel platvloers spelplezier maar om nu te zeggen dat ik op dit moment van mijn stoel val van enthousiasme... neuh.

Relic heeft mijns inziens nog flink wat werk te doen, want het spel voelt zowel in singleplayer als in multiplayer nog alles behalve afgewerkt.

Met name in die laatste categorie hoop ik dat men nog flink wat puntjes op de i zet want alleen dan kan The Outfit op Xbox Live nog voor een aangename verrassing zorgen.

MEER XBOX 360 GAMES

THQ heeft nog drie andere Xbox 360 titels in de maak.

Allereerst **Saint's Row**: de veelbesproken GTA kloon waar we op de E3 vorig jaar enthousiast over waren maar die ons tijdens X05 bitter tegenviel. Hiermee kan het dus nog alle kanten op.

Dan **MotoGP**, een game die zich op de Xbox reeds bewezen heeft. Van de '06 versie met next gen graphics wordt veel verwacht.

Tot slot, hoe kan het ook anders van THQ, een nieuwe **WWE Smackdown** waarin de lijven van de worstelaars nog realistischer zullen zweten.

+ Multiplayer madness, (bijna) alles kan kapot.

− Voelde nog erg onaf, singleplayer erg rechttoe, rechtaan.


E ABONNEES
DE POWER UNLIMITED
CAP VOOR NIETS!
POWER
UNLIMITED
voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschen
ART IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN)
7 DAGEN PER WEEK
VAN 09.00-21.00 UUR

STEVEN

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

VERWACHT: Q2 2006



Een van de grootste namen op role playing gebied stort zich op een van de hotste genres. Zal Dungeons & Dragons Online de MMORPG wereld op zijn grondvesten doen schudden?

Op het Powerweb heb je al kunnen lezen dat ik inmiddels behoorlijk wat virtuele evenbeelden heb rondlopen, verspreid over meerdere online spelwerelden.
Mijn nieuwste aanwinst is een vrouwelijke elf, een Rogue, waarmee ik de kerkers van Dungeons & Dragons Online doorploeg.
Met enige terughoudendheid logde ik in op de gesloten bèta server, waar de game momenteel nog op wordt getest. Maar na de nodige uren online te hebben doorgebracht, is mijn interesse toch wel gewekt.

RASSEN EN KLASSEN

Er zijn natuurlijk meerdere factoren die zullen bepalen of deze zich een prominent plaatsje zal kunnen verwerven in een inmiddels redelijk druk bevolkt genre.
De eerste is redelijk voor de hand liggend: de licentie. Het Dungeons & Dragons universum is geliefd bij role playing fanaten wereldwijd. Als alleen al deze fanatieke aanhangers van de licentie zich op deze game storten, zit de ontwikkelaar gebakken.
Maar ik denk dat niet alleen RPG liefhebbers de stijl van D&D kunnen waarderen, want de vormgeving mag best tijdloos worden genoemd. Alle bekende elementen vinden hun weg naar Stormreach, met de verschillende klassen als meest typerend element.
Je hebt de keuze uit een Wizard, Warrior, Sorcerer, Cleric, Paladin, Rogue, Ranger, Bard en Barbarian. Iedere afzonderlijke klasse heeft uiteraard een specifieke functie binnen een groep, zoals je die bij iedere MMORPG hebt.
Los van deze klassen kun je ook het ras van jouw personage bepalen. Of je kiest voor een mens, elf, halfling, dwerg, of Warforged (grote steenachtige wezens) heeft niet alleen invloed op je uiterlijk; met name wat betreft de statistieken verschillen de rassen onderling. Bepaalde rassen zijn dus geschikter voor bepaalde klassen.
Zo is het dus slimmer om als Warforged door het leven te gaan als je de rol van Fighter op je neemt, en niet als kleine Halfling.

IT'S A SMALL WORLD...

Een andere factor die invloed heeft op het succes van een nieuwe MMORPG is de mate waarop deze zich weet te onderscheiden van de concurrentie. Dungeons & Dragons Online doet dit op een manier die misschien niet door iedereen zal worden gewaardeerd, maar in ieder geval wel voor een apart gevoel zorgt.
De grote overkoepelende wereld die als basis dient voor al jouw avonturen is namelijk helemaal geen wereld maar een enorme stad genaamd Stormreach. Verwacht dus geen grote open vlakten en gevarieerde landschappen; het uitzicht zal zich beperken tot

TURBINE • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ATARI.COM



"Heppie nog ouwe krantuuh?"



"And 'boe' to you too!"

"MIJN INTERESSE IS IN IEDER GEVAL IN DIE MATE GEWEKT DAT IK VOORLOPIG DOOR BLIJF SPELEN."

de vele straten en pleinen van de stad.
Een mogelijk nadeel hiervan is dat het grote epische gevoel en de magie van het reizen door een grote wereld niet aanwezig zullen zijn.
Toch zou deze keuze ook kunnen resulteren in enkele positieve gevolgen. De beperkte schaal, ondanks dat de stad indrukwekkende afmetingen heeft, maakt het geheel wat overzichtelijker en toegankelijker. Iedere gamer die zich laat afschrikken door de reusachtige wereld in World of WarCraft zou zich in Stormreach mogelijk beter thuis voelen.
Ook heeft dit de nodige effecten op de graphics. Een kleinere spelwereld levert nu eenmaal meer detail op en zorgt ervoor dat alle middelen kunnen worden aangewend om hetgeen er in beeld is, er beter uit te laten zien. Dungeons & Dragons Online is dan ook de mooiste MMORPG die ik tot op heden heb gezien.
Een ander voordeel zijn de voor de hand liggende mogelijkheden tot add-ons. Ontwikkelaar Turbine zou er in de toekomst opeens heel simpel een tweede stad in kunnen knallen. De deuren naar de buiten wereld zouden zelfs open kunnen gaan... wie weet.

INSTANCE

De keuze om de spelwereld te beperken tot een grote stad heeft uiteraard ook gevolgen voor de gameplay, gevolgen die gezien de licentie niet zo heel verrassend zijn.
Alle quests draaien namelijk om het doorlopen van instances. Ervaren avonturiers zijn ongetwijfeld bekend met dit fenomeen want je vindt deze dingen in bijna iedere MMORPG. Maar voor wie nog steeds niet weet wat hiermee bedoeld wordt, zal ik dit begrip zo simpel mogelijk uitleggen (het is ook niet zo heel ingewikkeld hoor).
Een instance is in feite gewoon een gesloten level. Je betreedt deze (tot nu toe) altijd door middel van een laadscherm, en een instance is persoons- of groepsgebonden. Je zult hier dus nooit andere spelers tegenkomen, buiten de mensen waar je op het moment een tijdelijk verbond mee hebt gesloten.
De groepsdynamiek, die nauw verbonden is aan de specifieke talenten van jouw personage, moet dus de ster gaan worden van Dungeons & Dragons Online. Dit zou nog wel eens heel goed uit kunnen uitpakken want alles wat ik tot dusver heb ervaren binnen een groep lijkt uitermate goed uitgewerkt.

ROGUE

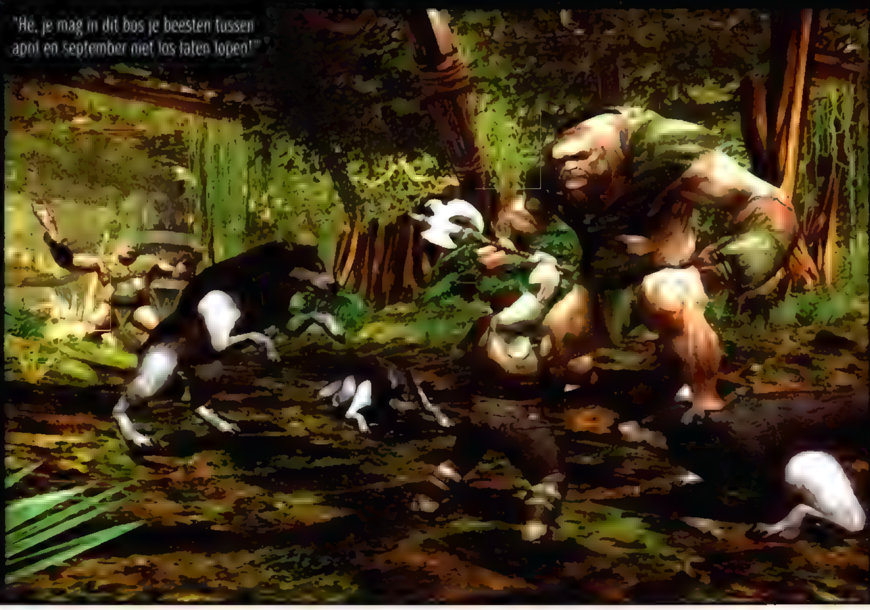
Zoals ik al schreef, heb ik gekozen voor een Rogue; meesters in het sluipen, opsporen van geheime gangen en dergelijke, openen van sloten en genadeloos hard toeslaan. Dit type vind je in de meeste MMORPG's en spreekt mij altijd erg aan.
In Stormreach lijkt met name veel aandacht te zijn besteed aan de functionaliteit van de klassen en hun inbreng in een groep. Natuurlijk zijn bepaalde klassen belangrijker dan anderen binnen een groep, zoals de onmisbare genezer en tank (lees: menselijk schild) maar over het algemeen ben ik erg te spreken over de rol die mijn Rogue vervult.
Tijdens meerdere gelegenheden moest ik een geheime gang of schakelaar vinden voor de groep om verder te komen of werd mij gevraagd een gevaarlijk ogende gang vanuit de schaduwen te doorlopen en de daarachter gelegen ruimte te verkennen. Dit zijn leuke elementen die niet alleen de nodige uitdaging met zich mee brengen maar er ook voor zorgen dat je daadwerkelijk het idee krijgt nuttig te zijn en bij te dragen aan het slagen van de missie.

AANGENAAM VERRAST

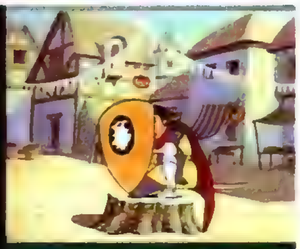
Het is natuurlijk lastig om met een voorlopige conclusie te komen over een MMORPG, na slechts een paar dagen op een beta server te hebben rondgebanjerd.
Wel kan ik al zeggen dat ik aangenaam verrast ben door alles dat ik tot nu toe heb ervaren. Ik was na het zien van de game op de E3 en het onlangs gehouden Go Play event van Atari nog niet echt overtuigd maar ondertussen zie ik zeker de potentie van Stormreach.
De actie loopt vloeiend en is real-time (ondanks dat er achter de schermen continu dobbelstenen worden geworpen) en de klassen zijn divers.
Vanzelfsprekend wordt pas na veel langer spelen duidelijk of het opbouwen van de klassen de diepte in duikt en er genoeg en afwisselende content aanwezig is. Mijn interesse is in ieder geval in die mate gewekt dat ik voorlopig door blijf spelen om daar achter te komen.



"Zie je wel, ik zei toch dat je niet van de drank af kon blijven."



"He, je mag in dit bos je beesten tussen april en september niet los laten lopen!"



DUNGEONS & DRAGONS TEKENFILM

De Dungeons & Dragons licentie is in vele vormen en uitingen te vinden - van videogames tot bord- en kaartspellen - en heeft als basis gediend voor menig fantasiewereld. Maar tenzij je net zo'n oude lul bent als ik (bij wijze van spreken natuurlijk) weet je waarschijnlijk niet van het bestaan van de Dungeons & Dragons tekenfilm uit de jaren tachtig. Een groepje jongeren belandde dankzij een op hol geslagen kermisattractie in de magische wereld van Dungeons & Dragons, waar ieder van hen een special wapen kreeg van de Dungeon Master. En net zoals in Stormreach gaven deze wapens iedereen een specifieke rol binnen de groep.
In hun eentje konden ze de vijanden niet aan, maar als ze hun krachten bundelden dolven zelfs grote draken het onderspit. Dit is een tijdloos concept gebleken.



+ Grafisch indrukwekkend, de bekende en goed uitgewerkte D&D klassen.

− Mogelijke afwezigheid van PvP Content, spelwereld beperkt tot één grote stad.



"Ze weet 't nog niet maar ik vind wijfies met paardestaartjes en flaporen onweerstaanbaar."

SPLINTER CELL ESSENTIALS



Mag ik mijn nek uitsteken en stellen dat we wellicht nu al te maken hebben met een van de beste PSP games van 2006?

Het is nacht. De maan loert door een grijs wolkendek dat langzaam overtrekt. Het water dat tegen de olietanker aanklotst, glinstert. Het heeft bijna iets magisch, als de sterrenstof van Tinkerbell, het mini-elfje uit Peter Pan.
De camera draait en er doemen drie groene lampjes op uit het duister: Sam Fisher is in the house. Met mijn pookje stuur ik Sam sluipend langs de containers. Een bewaker rookt een sigaretje en staart wazig voor zich uit. Hét moment om hem van achteren te besluipen en uit te schakelen met een non lethal attack.
Ik til het lichaam op, werp het over mijn schouders en dump het vervolgens in een donker hoekje. Vervolgens trek ik me omhoog aan de reling (alles subliem geanimeerd) en beland ik bij de achterkant van de stuurhut. Ik druk me tegen de deur en hoor stemmen. Tijd om mijn cameraatje-op-buigzaam-stokje voor de dag te toveren...

BEKLAAGDENBANKJE

Bovenstaande gameplay is bekende stuff voor Splinter Cell fans. Maar bedenk je goed dat ik het zojuist over de eerste PSP adoptie van SC had. En lees nu de eerste alinea nog eens.
Inderdaad. Overtrekkend wolkendek, soepele animaties, alle bekende Sam Fisher moves, realtime licht- en schaduweffecten... het is allemaal van de partij.
Toch is Splinter Cell Essentials geen port. Wat is er aan de hand? Essentials is een op zichzelf staande game met een eigen verhaal dat wordt verteld vanuit een militaire rechtbank waar Sam als getuige in het beklaagdenbankje zit. Terwijl hij zijn verhaal doet, volgen er flashbacks van missies die Sam heeft volbracht en die speel je vervolgens.

TOETREDING

In plaats van een port te maken van bijvoorbeeld de PS2 versie van Chaos Theory, heeft Ubisoft ervoor gekozen 80% nieuwe, verhalende missies te maken die qua tijdspanne de eerste SC game tot en met de vierde (de op handen zijnde Double Agent) omvatten. En we leren Sam zelfs kennen in een periode voor z'n eerste avontuur. Zo zien we hoe Sam als kloeke man hier van het Amerikaanse leger benaderd wordt en uiteindelijk toetreedt tot de ultrageheime NSA.
Dat levert niet alleen een prikkelende verhaallijn op, op gameplay-gebied zijn er tevens verrassingen. Zo heb je in Chaos Theory andere gadgets dan in Pandora Tomorrow en dus wisselen Sam's outfits en gadgets ook in de flashback missies van Essentials. Net als Q, die voor James Bond iedere film weer nieuwe snufjes bedenkt, is Sam's uitrusting per deel op spelcomputer en PC mee geëvolueerd. Alleen nu onderga je dit meerdere malen in een en hetzelfde spel, aangezien de gameplay betrekking heeft op een veel langere periode.

GROOT IN HET KLEIN

Potentie genoeg dus, alleen hoop ik dat Ubisoft alle controls gefinetuned krijgt. Sam heeft ook op de PSP tal van moves en alle gadgets en sluipacties zijn van de partij. Ook nu zijn er buttons waarbij sommige knoppen zowel kort, als lang ingedrukt moeten worden om een bepaalde actie te bewerkstelligen. Dat werkt prima op een console controller, maar op een handheld voelde dat toch een tikje stroever. Voor de rest ben ik erg, heel erg enthousiast over deze grote Splinter Cell in het klein.

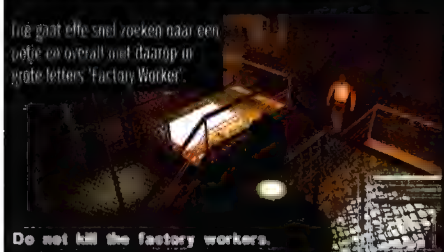
"POTENTIE GENOEG, ALLEEN HOOP IK DAT UBISOFT ALLE CONTROLS GEFINETUNED KRIJGT."

+ Splinter Cell zoals ie moet zijn én dat op een handheld, het Sam personage wordt verder uitgediept.

– Controls vragen nog finesse.

MULTIPLAYER

Over multiplayer wilde men niks kwijt maar dat ie er in komt, staat vast. Ik gok op een soort Pandora Tomorrow Spy versus Spy of Spy versus Mercenaries spelmodes in twee tegen twee potjes via draadloos WiFi. Jabbedabbedoe!



Die gaat effe snel zoeken naar een petje en overall met daarop in grote letters 'Factory Worker'.



"Maar ik wilde alleen maar effe een frisse neus halen..."



"Warme worst! Popcorn! Vieze boekjes!"

NINTENDO DS — VERWACHT: MAART 2006 — STEVEN

SEGA • ATARI • TEL.043-2333560 • WWW.SEGA.COM



SUPER MONKEY BALL
TOUCH & ROLL

Voor iedereen die zijn primaat graag altijd op zak heeft, komt Sega met de oplossing want de apen uit Super Monkey Ball rollen binnenkort naar de Nintendo DS.

Het is ondertussen wel gebleken dat het van vele bedrijven een hobby is geworden om bestaande games te porten naar handheld consoles. Op de GBA hebben bijvoorbeeld veel SNES titels een tweede leven gekregen.
Nu zul je mij hier niet over horen klagen want ik heb met veel plezier enkele klassieke titels nogmaals gespeeld. Maar inmiddels zijn ook op de PSP en DS al redelijk wat ports verschenen.
Ik zeg dit alles echter niet om mijn zorgen over Super Monkey Ball Touch & Roll duidelijk te maken. Het omgekeerde is juist het geval. Dit zou namelijk nog wel eens een port kunnen worden die duidelijk maakt dat het in sommige gevallen weldegelijk gepast is om een bestaande franchise in grotendeels identieke vorm naar een handheld om te zetten.

MINIGAMES

Uiteraard neemt Sega wel de moeite om enkele nieuwe elementen te introduceren met hun kleine aapjes. Opvallend is de keuze voor 2D modellen voor de apen en hun ballen. Deze cartoony look lijkt prima in de 3D omgevingen te passen en zorgt ervoor dat AiAi en zijn vrienden goed voor de dag komen.
Ook zal er een flinke hoeveelheid originele minigames in deze DS versie worden gestopt, die uiteraard draadloos tegen andere spelers voor de nodige multiplayer pret moet zorgen. Zo zag ik zowaar een FPS en Air Hockey mode, om de meest opvallende er even uit te lichten.

FRIS

Maar de echte reden waarom deze port bestaansrecht heeft moge duidelijk zijn... de touch-screen van de DS. Touch & Roll maakt goed duidelijk waarom Nintendo waardering verdient als het op 't design van hun nieuwste handheld aankomt. Immers, zelfs als het een bekend gameplay principe betreft, blijkt het mogelijk om de ervaring fris aan te laten voelen.
Het is natuurlijk mogelijk om de spelwereld met de D-Pad te kantelen, en zo de Monkey Ball door de uitdagende omgevingen te leiden terwijl je zoveel mogelijk bananen verzamelt. Maar op het moment dat je deze besturing met de stylus overneemt, wordt het pas echt leuk. Het is niet alleen fijn om analoog te werk te gaan, maar het gevoel de levels daadwerkelijk in je eigen handen vast te houden en te kantelen is geweldig.
Nu heb ik alleen nog maar de eerste serie banen doorlopen, maar ik heb goede hoop voor de volledige versie.

\+ Touch-screen voegt veel toe.

− Worden alle levels even inventief?



Weleens een bezopen aap gezien (nee, niet je vader)? Nou, deze is als een balletje, hoor.



Seksuele voorlichting op de DS?



Aan streng fundamentalistische apen wordt een hemel met 70 bananen beloofd.

NINTENDO DS — VERWACHT: 20 MAART 2006 — NIELS

RETRO STUDIOS • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.METROIDHUNTERS.COM

METROID PRIME
HUNTERS

Een van de eerste Nintendo DS-demo's ooit, was een draagbare multiplayer versie van Metroid Prime. Dat het spel ook een één-speler stand gaat bevatten, ondervond ik onlangs aan den lijve.



Temidden van alle Yoshi's en Kirby's zou je haast vergeten dat de Nintendo DS een pittig apparaatje is dat de 3D-beelden van de Nintendo 64 op de meeste vlakken met gemak voorbijstreeft. De DS kan zelfs grotere textures tekenen dan de PSP! (Niet dat de DS daarmee meteen krachtiger is, maar ik vond het een grappig detail.)

UITGESTELD

Metroid Prime Hunters laat niet alleen met zijn gedetailleerde, vloeiende 3D beelden zien waartoe de DS in staat is. Het spel doet dit ook met de touch-screen besturing (rondkijken met de stylus, lopen met de richtingstoets, works like a charm!) en met de onlinestand; het wordt mogelijk via de Wi-Fi Connection tegen anderen te schieten.
Het toevoegen van die mogelijkheid is overigens de reden waarom Hunters tot dit jaar werd uitgesteld.

ECHT METROID-AVONTUUR

Onlangs kreeg ik de kans het spel alvast te spelen, niet de multiplayer die al twee keer op de E3-beurs werd getoond, maar de één speler verhaalstand die tot nu toe een mysterie was.
De demo die ik voor mijn kiezen kreeg, was voor mij een geruststelling; het lijkt een enigszins versimpeld, maar zeker vermakelijk avontuur te worden.
Net als in de GameCube-versies van Metroid Prime kun je je Scan Visor opzetten en omgevingselementen scannen. Ook liggen er permanente powerups, zoals de Morph Ball, door de spelwereld verspreid. En details als dramatische camera-swoops als je een nieuwe omgeving betreedt, zijn niet achterwege gelaten.

AMBITIEUS?

Over de structuur van het spel kan ik nog weinig zeggen, de demo speelde zich af in een vrij lineair te verkennen ruimtestation, waarin sommige kamers zich zelfs leken te herhalen. Open omgevingen zoals in de Cube-versies waren in ieder geval nergens te bekennen.
Maar vlak voordat de demo eindigde kwam ik wel terecht in een meer organische, rotsachtige omgeving. Spannend! Echter, hoe ambitieus de singleplayer van Metroid Prime Hunters precies wordt, blijft voorlopig dus nog even de vraag.

\+ Goed werkende besturing.

− Hoe ambitieus is de singleplayer?



Door: **Sicksikmans** Nog voordat het startschot werd gegeven, waren de eerste deelnemers van de Elfstedentocht er al vandoor.

ANDERE PREMIEJAGERS

Voor de multiplayerstand van Hunters zijn verschillende Samus Aran-achtige premiejagers verzonnen, zoals de scherpschutter Sylux, ieder uiteraard met eigen unieke vaardigheden. Dikke kans dat het juist deze figuren zijn die in het één-speler verhaal bevochten moeten worden.



Door: **dominique** "Standbeeld Van Gogh mislukt, wat oprouming door politie noodzakelijk maakte."

FULL AUTO

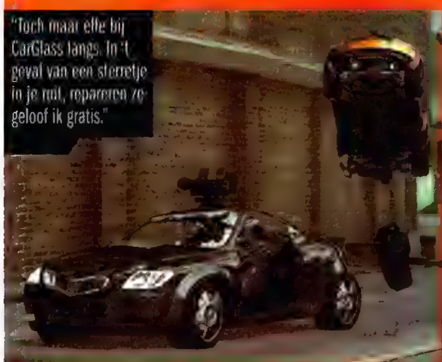
Op dit ogenblik ben ik zo blij met mijn Xbox 360 dat ik een beetje gefrustreerd raak over het gebrek aan nieuwe games. Gelukkig zorgde een testversie van Full Auto voor een klein beetje verlichting.



Bij de titel Full Auto moest ik gelijk denken aan die ene keer dat ik Skate hielp verhuizen en mijn pick-up truck tot de rand was gevuld met zijn bank, zijn kleren, zijn leeggelopen waterbed, zijn ouwe PC, een paar pannen, een heleboel schoenen, zeventien dozen met onduidelijke inhoud en een koffiezetapparaat waar gewoon nog koffie in zat.
Maar Full Auto gaat niet over verhuizen, het gaat over racen; keihard racen welteverstaan en dan bedoel ik met keihard niet alleen dat ze loeisnel rijden maar ook dat ze elkaar met full automatic weapons van de weg af knallen. Vandaar die naam dus. Full Auto is Sega's antwoord op Burnout en ik denk dat EA zich serieus eens achter de oren kan gaan krabben want Pseudo Interactive heeft een fantastische prestatie neergezet met deze über geweldadige racegame.

DOODSTIL

Weet je nog die tech demo die Microsoft liet zien op de E3 waarbij twee auto's frontaal op elkaar botsten? Overal vlogen stukjes carrosserie en glas in het rond en de twee volledig verwoeste wrakken kwamen tollend tot stilstand tegen een muur. En dat daarna het hele publiek doodstil met open mond zat te staren naar het scherm?
Nou, die techdemo is gemaakt door Pseudo Interactive en [illegible] die ook is gebruikt voor Full Auto. [illegible]
Het moet daarom ook nog even benadrukt worden dat Full Auto er echt fantastisch uitziet. Het spel is in elk opzicht een waardige Xbox 360 game en dat is [illegible] op de E3 nog niet [illegible] aankomen. Ik dacht eerlijk gezegd dat het spel regelrecht 187 Ride or Die achterna zou gaan maar dat is absoluut niet het geval.



"Toch maar effe bij CarGlass langs. In 't geval van een sterretje in je ruit, repareren ze geloof ik gratis."



"Geen paniek oma, je kunstgebit vinden we wel weer."

RAKETTEN & ADRENALINE

Full Auto draait om super snelle race actie. Er zijn verschillende modes waaronder de Career mode, Circuit mode, Point-to-Point, Lap Knockout en Down-and-Back. Alle onderdelen zijn anders maar ze hebben één ding met elkaar gemeen: je scheurt als een idioot door de straten en onderweg kun je wapens zoals machinegeweren en raketten oppikken.
Moeten we nog uitleggen wat er met die wapens dient te gebeuren? Dood en verderf zaaien onder je tegenstanders natuurlijk. Vooral de raketten doen het goed. Het ziet er gewoon geweldig uit als je met 300 kilometer per uur door een benzinestation knalt terwijl je raketten afvuurt op je voorligger die vervolgens verdwijnt in een zee van vuur. De adrenaline giert door je aderen als het ware.

EFFE SPOELEN

Maar Full Auto heeft nog een kaart in zijn mouw zitten: de "unwreck" feature. Dit extraatje houdt in dat je de tijd terug kan spoelen als een bepaalde actie niet helemaal volgens plan verloopt.
Als je meter vol is en je ramt onbedoeld frontaal tegen een andere auto aan dan kun je eenvoudig terugspoelen tot het moment waarop het allemaal fout begon te gaan.
Unwreck werkt heel goed en geruchten doen de ronde dat de multiplayer mode ook deze feature zal gaan ondersteunen.
Verder denk ik dat het duidelijk is dat deze game tot de meer simpele games binnen het Xbox 360 aanbod behoort maar toch maakt dat de game niet minder interessant. Er valt namelijk genoeg te beleven, met name voor de gamer die nog volop onder de indruk is van de grafische prestaties van zijn Xbox 360.



"Als een speer ongemerkt uitchecken want ik heb die hele mini-bar leeggezopen."

"HET SPEL IS IN ELK OPZICHT EEN WAARDIGE XBOX 360 GAME."



Je kunt zien dat dit level een zware bevalling was, want na een bevalling gaat alles een beetje hangen.

+ Alles er op en er aan.
– Beetje simplistisch.

EA MOET ZICH SCHAMEN!

NEPPE PORTS VOOR DE XBOX 360

Een aantal maanden terug hebben we de 2006 sportreeks van EA onder handen genomen: Tiger Woods 06, NBA Live 06, FIFA 06 en Madden 06. En alhoewel er op alle games wel wat aan te merken viel, concludeerden we dat EA Sports strak werk had afgeleverd en dat bijvoorbeeld FIFA 06 de beste FIFA ooit was. J.J.

Dan zou je dus denken dat EA, als 'king of ports', geen enkele moeite heeft om de hele mikmak strak naar de Xbox 360 over te zetten. Nou, zet je dan maar schrap, want ik wil bijna tot een boycot van de EA Sports-reeks op de Xbox 360 oproepen. Jongens wat worden we hier genept!!! EA heeft een aantal onvergeeflijke fouten begaan. Ten eerste heeft de grootmacht zich compleet blind gestaard op de grafische power van de next gen. Het leek wel of het motto bij deze games was: 'waarom goede, afwisselende gameplay leveren als je gamers gek kunt maken met tonnen eye-candy'.





Hoe valt anders te verklaren dat er op een console die krachtiger is dan de 'oudjes', beduidend minder modes aanwezig zijn? En waarom is de A.I. van de Xbox 360 versies in alle gevallen minder? En waarom kakt de framerate vaak behoorlijk in (zeker in de replaymodes)?
En wat is de reden dat de animaties in met name FIFA 06 en NBA Live 06 extreem schokkerig zijn? En wat is de oorzaak van de vele slordigheidsfouten bij het toewijzen van de knoppen? NBA Live 06 kent opeens aparte knoppen voor schieten en dunken, wat voor geen meter werkt. Bovendien zijn ze vergeten de nieuwe vrijeworp methode uit te leggen!
In FIFA levert het gebruik van de D-pad verwarring op omdat bijvoorbeeld 'extreem aanvallend' en 'extreem verdedigend' onder dezelfde knop zitten. En die knop heb je wel nodig, want de A.I. is me in deze footie een partij traag en behoudend... En zo kan ik nog wel een pagina of drie doorgaan.

GAMERS ZIJN GEK?

Wat dacht EA in hemelsnaam toen ze deze games uitbrachten? Dat gamers gek zijn? Dat we zomaar alles kopen als het er maar mooi uitziet? En zelfs dat is niet altijd het geval. FIFA 06 bijvoorbeeld blinkt echt niet op alle grafische vlakken uit hoor. Ik word nog steeds 's nachts gillend wakker van die pokdalige, vervormde monsterkoppen van sommige spelers, de animaties sluiten niet strak aan en het gras is wel erg groen. En what the fuck met die blur als je op het publiek inzoomt? Als je ons grafisch wil overpoweren, doe het dan goed!

Denken ze nu echt dat we geen kwaliteit willen? Dat we klakkeloos accepteren dat al die modes die de 06-serie nu juist zo cool en apart maakten, opeens weg zijn? Dat we die modes niet willen omdat Edwin van der Sar of Shaquille er zo echt uitzien?



EXTREEM UITGEMELKT

Denken ze bij EA dat we bij een launch dit soort extreem uitgemelkte producten voor lief nemen, alleen omdat er weinig beters voorhanden is (geen andere footie bijvoorbeeld)?
What the fuck is dat met een FIFA WK-game waarin je niet naar het WK kan (en geen clubteams hebt)?
Ik besef best dat je een game moet testen op wat het is (dus 'de weg' naar het WK), maar hoe leuk is het om tig vriendschappelijke potjes te spelen tegen Andorra? En je kunt er blind van uitgaan dat ze over een paar maanden (zo rond het WK) weer met een nieuwe FIFA-game komen. En dan moeten we zeker weer 60 euri lappen!

IK PIK HET NIET

Natuurlijk, als ik 'zuiver' had getest, hadden de games allemaal een krappe voldoende gehaald. Maar het feit blijft dat het niet zo kan zijn dat een next gen game het op vrijwel alle fronten verliest van precies dezelfde titel op een 'oude' console.
Dat hoeven we als gamers niet te pikken. Ik pik het in ieder geval niet!

> "WAT DACHT EA IN HEMELSNAAM TOEN ZE DEZE GAMES UITBRACHTEN? DAT GAMERS GEK ZIJN? DAT WE ZOMAAR ALLES KOPEN ALS HET ER MAAR MOOI UITZIET?"



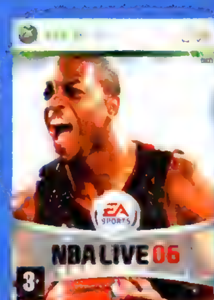
FIFA 06 Road to FIFA Worldcup: Meest overbodige FIFA ooit. Slechte A.I., framerate die inkakt, Xbox Live met verouderde lobby plus framerate-problemen. Een spuug in het gezicht van de FIFA-fan.



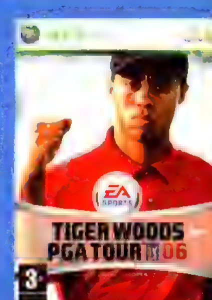
Madden 06: Beste van de vier. Grafisch fraai en zelfs (wow!) gezegend met een paar nieuwe features zoals de mogelijkheid om vooraf diverse plays door te nemen. Maar ook hier fors wat modes pleitos.



NBA Live 06: Als je voorbij de zweetdruppels kijkt, blijft er weinig over. Slecht werkende knoppen lay-out, veel coole modes weg, te traag en een vrijeworp mode die we nog steeds niet snappen.



Tiger Woods PGA Tour 06: Speelt lekker, maar mist wel veel leuke onderdelen uit het 'origineel'. Opmerkelijk is ook dat TW op de 360 iets moeilijker is dan op de 'oude' consoles.



TRAUMA CENTER
UNDER THE KNIFE

Het is vrij rustig in de trein op weg naar huis. Ik kijk naar buiten, de polder trekt snel aan mij voorbij, ik besluit mijn DS uit de tas te halen.



♫ Dokter kunt u even komen
breng uw beste medicijn
ik heb er nu al jaren last van
ook al doet het niet echt pijn
maar ik val voor alle vrouwen
alle vrouwen op het bal
dat is te veel om van te houden
dokter ik heb een spoedgeval ♫

Klinkt het door mijn iPod oordopjes als ik Trauma Center opstart. Hoe toepasselijk, dit nummer van De Dijk, juist op dit moment.

Ik besluit het nummer 'Groot Hart' even te laten voor wat het is en even later trekt mijn personage op het bovenste DS scherm in hoog tempo zijn steriele handschoenen aan en roept: "Let's go". Driftig teken ik op het onderste DS scherm, terwijl de zuster mij vanaf het bovenste scherm instructies geeft.

OPERATIESPEL

Trauma Center Under The Knife is een operatiegame, een soort ER (je weet toch?) met jezelf achter de operatietafel. Dat klinkt als een onsmakelijk geheel vol open wonden en spuitend bloed, maar het valt allemaal heel erg mee. De actie op het onderste DS schermpje wordt nooit goor, in een gemiddelde uitzending van Ingang Oost vloeit meer bloed dan in dit DS spelletje.

Dit operatiespelletje speelt dan ook meer als een puzzelgame waarbij het om concentratie en snelheid gaat.

BEWEGENDE TUMOREN

Voordat je daadwerkelijk in iemand kunt gaan snijden, wordt er een diagnose gesteld waarna jij het probleem moet zien te verhelpen. Het begint allemaal erg gemakkelijk met wat glasscherven verwijderen tot daadwerkelijk bewegende tumoren uitschakelen. Dit alles onder tijdsdruk vanwege een in veel gevallen dalende hartslag. Je dient niet alleen snel te zijn tijdens de operaties maar ook nog eens heel erg nauwkeurig, aangezien iedere misstap die je begaat genadeloos wordt afgestraft met een verder dalende hartslag.

In het begin zul je operaties vrij gemakkelijk klaren maar hoe verder je komt, hoe lastiger de ingrepen worden. Kijk dan ook niet gek op wanneer een patiënt het loodje legt. Gelukkig maar dat je het nog een keer kunt proberen, zo leer je van je eerder gemaakte fouten.

SUPERKRACHT

'Operation succesful' verschijnt er in beeld nadat ik de wond mooi verbonden heb.

Ik moet bekennen dat Trauma Center tot nu toe helemaal niet verveelt, het is juist erg uitdagend om die verschillende ingrepen succesvol af te ronden.

Verder is het verhaaltje dat tussen de operaties door verteld wordt best vermakelijk. Het wordt in ieder geval nooit overdreven realistisch, zeker niet als je bedenkt dat je tijdens de operaties ook nog eens een superkracht in kunt zetten. Met name de operaties en de klachten die je tegenkomt zijn heerlijk divers, hoewel ik een Groot Hart nog niet ben tegengekomen, en een Bloedend Hart ook nog niet.



"Dokter, hoe lang heb ik nog te leven?" "Nog 10!" "10 jaren, maanden?!" "9, 8, 7, 6, 5, 4,..."

+ Hectisch, snel en apart.

− Kan heel irritant worden door trial and error.

ANIMAL CRO
WILD WORLD

Als een spel je meer dan een jaar lang weet te boeien, dan doet het iets speciaals. Animal Crossing op de Cube deed dit met me en ik heb zo'n idee dat deze DS versie het nog eens dunnetjes over gaat doen.

Animal Crossing is zo'n game die je tijdens het spelen al snel het gevoel geeft dat je er maar moeilijk afstand van kan nemen. Je start het op, richt je huisje in, praat wat met bewoners van het dorpje, gaat vissen, zoekt naar fossielen en sluit het vervolgens af. Tot je de volgende dag thuiskomt van je werk/studie, want dan breng je meteen weer een bezoekje aan het dorp.

Waarom? Ik heb geen flauw idee. Misschien is het omdat je toch benieuwd bent of er nieuwe bewoners het dorp op zijn komen fleuren of omdat je zo graag eens een feestje wilt vieren met de diertjes. Of ben je gewoon nieuwsgierig of je brieven zijn aangekomen die je aan de bewoners geschreven hebt?

Ik weet het niet, maar het zou zomaar kunnen want elke vrije minuut die ik heb, besteed ik aan Animal Crossing. En nu er een draagbare versie is, kan ik mijn lol helemaal niet op.

> "IK MOET NU ECHT OPHOUDEN WANT OM 12 UUR KOMT RIBBOT OP BEZOEK EN IK MOET MIJN HUISJE NOG EVEN MOOI INRICHTEN."

FLESSENPOST

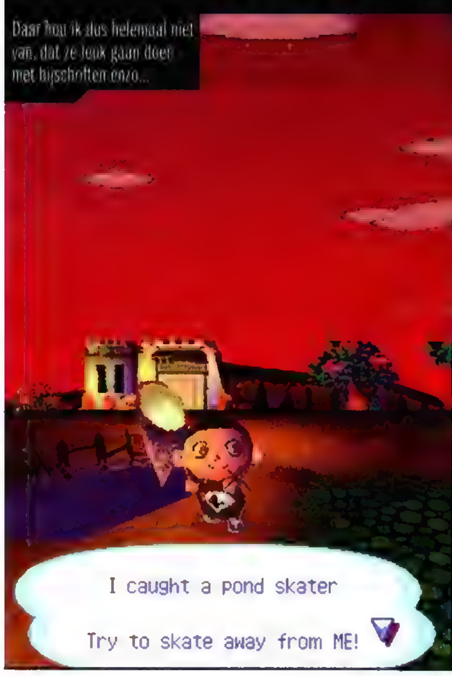
In de bus, trein even snel een briefje schrijven op het toilet. Het kan allemaal, het dorp neemt je overal mee naar toe, en dat is niet het enige wat nieuw is aan Animal Crossing Wild World. Natuurlijk kun je het touch screen gebruiken om je personage door het digitale dierenbos te besturen, maar de leukste nieuwtjes zitten hem in de interactie met bewoners uit andere dorpen.

Wild World kun je namelijk online spelen (middels Nintendo WiFi en de bekende Friend code) en dan kom je hele leuke en grappige zaken tegen. Zo kun je elkaars dorpjes bezoeken en aanpappen met de dieren aldaar, waardoor je zo maar brieven in jouw brievenbus kunt verwachten. Of je leent wat fruit in de hoop deze ook in jouw dorp te kunnen laten groeien.

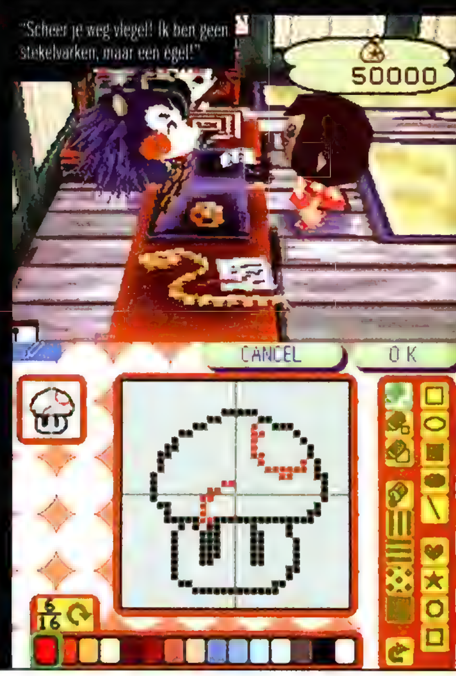
Maar het leukste is toch wel de flessenpost. Nook - ja, de wasbeer is er nog steeds en ook dien je weer een lening aan hem terug te betalen - verkoopt namelijk flessenpost en met dit handzame setje kun je een brief schrijven en in de fles stoppen om die vervolgens in zee te gooien. Als je vervolgens een keer online gaat spelen, zal jouw flessenpost online dobberen en zomaar aanspoelen in een willekeurig dorpje. Zo krijg jij ook post van mensen die je nog nooit hebt gezien of gesproken.

SCHILDER ME EEN GEZICHT

Flessenpost is niet alleen leuk om te versturen maar nog veel leuker om te krijgen. Overigens is het schrijven van brieven heel erg goed voor de vriendschappelijke verhoudingen met je dorpsbewoners. En hou even de hobby's in de gaten van de beestenbende, daar kun je namelijk handig op inspringen.



Daar hou ik dus helemaal niet van, dat ze leuk gaan doen met bijschriften enzo...



"Scheer je weg vlegel! Ik ben geen stekelvarken, maar een egel!"

SSING



Je zult overigens veel oude bekende bewoners tegenkomen, maar ook enkele nieuwe. Zo is er Blathers' (de uil van het museum) zus Celeste. Zij heeft een plaatsje op de eerste verdieping van het museum gekregen alwaar je naar sterren kunt turen. En het leukste, je kunt zelf sterrenbeelden maken, die ook nog eens overgenomen kunnen worden door andere dorpen die je bezoekt.

Over bezoeken gesproken. Ik kreeg niet lang geleden bezoek van een witte kat met een heel vreemd gezicht. Ze vertelde me dat TO dat gedaan had, maar dat als ik een beter gezicht kon tekenen ik er wel eentje voor haar mocht maken. Ik gaf haar een clownsgezicht met een hele grote rode neus. Ben eigenlijk best benieuwd wat de eerstvolgende Wild World speler die deze kat ontmoet ervan vindt.

DRUK

Tot zover even een kleine impressie van wat je van Wild World kunt verwachten. Volgende maand een uitgebreide review met leuke sfeerimpressies.

Ik moet nu echt ophouden want om 12 uur komt Ribbot op bezoek en ik moet mijn huisje nog even mooi inrichten en dan ben ik in de echte wereld ook nog eens aan het verhuizen.

Druk druk druk, maar wel leuk druk natuurlijk.

\+ Online spelen maakt 't allemaal nóg leuker.

− Tijdverslindend.

LOCO ROCO

Buiten Liberty City om is het een beetje stil op de PSP qua topgames. Sony grijpt in met een geel blobje uit eigen keuken, Loco Roco.



De PSP is de krachtigste handheld aller tijden, een quantum leap ten opzichte van Nintendo's broekzaktechnologie. En volgens mij is dát de reden waarom er tot nu toe nauwelijks briljante games op zijn verschenen. Een game maken voor zo'n krachtige machine vereist een flink budget. Maar uitgevers zijn niet gewend hun portemonnee te trekken voor handheld games. Bovendien zijn er nog niet zo enorm veel PSP-bezitters om die hypothetische topper te kopen (wat natuurlijk een vicieuze cirkel oproept, want zonder topgames groeit het aantal PSP-gamers niet).

Voor veel bedrijven is een versimpelde versie van een PS2-game het antwoord. Maar de PSP is ook weer niet zó krachtig dat hij PS2-games aankan. En dus kiest men ervoor het mes te zetten in het origineel, wat vaak manke misbaksels oplevert.

HET GOEDE VOORBEELD

Het is aan de hardwaremaker om het goede voorbeeld te geven, en Sony doet dat onder andere met Loco Roco. Een frisse platformgame met puzzel-elementen, waarvan ik hoop dat ie in het westen nog een andere naam krijgt. (Al moet ik zeggen dat ik het belangrijker vind dat het spel hier verschijnt; tot nu toe is alleen bekend dat de game in 2006 in Japan verkrijgbaar moet zijn.)

Loco Roco deed me meteen denken aan Gish, een sharewarespelletje voor Mac en PC dat allerlei prijzen in de wacht sleepte. Ook in Gish bestuur je een blobje (maar dan een zwarte) dat allerlei hindernissen moet overwinnen.

Goeie inspiratiebron, er gebeuren op dit moment veel interessante dingen op internet, met kleine spelletjes, direct in je browser te spelen of ter download, en dan meestal gratis te proberen. Deze games zijn niet hi-tech natuurlijk, maar vaak wel heel vindingrijk.

KANTELEN

Het grote verschil tussen Gish en Loco Roco zit 'm in de besturing. Je loopt niet naar links en rechts, maar kantelt de omgeving, waar het gele blobje op realistische wijze op reageert. Dit kantelen gebeurt met de L- en R-schoutertoetsen en kan tot zo'n 45 graden. Door L en R tegelijk in te drukken kun je het blobje nog wel laten springen. Dit werkt het best als je hem een flink eind laat glijden en hem dan, als ie lekker veel vaart heeft, het luchtruim laat kiezen.

> "JE KUNT HET RONDVLIEGENDE GELE SLIJM GEWOON WEER OPRAPEN."

Doel van het spel is niet per se het eind van het veld halen, maar zoveel mogelijk bloemen verzamelen. Hoe meer het blobje er eet, hoe groter (en trager) hij wordt. Tot hij niet meer door smalle openingen past. Gelukkig kun je hem dan met een druk op de knop opbreken in meerdere kleine blobjes.

Natuurlijk zit het spel vol met puzzels rond dit concept.

Overigens verliest de blob ook wat van z'n massa als hij door een vijandje wordt geraakt. Net als Sonic zijn gouden ringen terugpakt kan hij het rondvliegende gele slijm gelukkig ook weer gewoon oprapen.

Tot nu toe zag ik onder andere warme luchtstromen, smalle tunnels en loopings, maar in de loop van het spel komt daar ongetwijfeld meer bij. Tijdens mijn research voor dit artikel las ik zelfs het gerucht dat er een massively multiplayer online stand in voorbereiding zou zijn voor Loco Roco. Klinkt interessant.



"Niet zo onbeleefd jongens, zwaai eens terug naar die meneer."



Blopperdebloppertebloep.

POLKA DOTS

Die simpele maar vermakelijke gameplay is gecombineerd met eigentijdse loungemuziek en een tekenstijl vol strakke, vlak gekleurde, soepel geanimeerde vormen à la een Flash-animatie. En in de achtergrond worden zelfs polka dots gebruikt!

Het blobje zelf is simpel maar functioneel. Hij heeft eigenlijk alleen een mond, maar die mond laat wel meteen zien of het blobje pijn heeft of dat ie gaat eten.

Overigens is het spel, zoals je op de plaatjes kunt zien, volledig 2D. Maar doordat de spelcamera steeds in- en uitzoomt en natuurlijk kantelt, ontstaat er een dynamisch effect dat bijna een 3D-gevoel oproept.

Conclusie: dit wordt volgens mij een extreem hip spel dat ook nog eens lekker speelt. Hopelijk kunnen we er binnenkort ook hier van genieten.



HET ANDERE BLOBJE

Loco Roco deed me meteen denken aan Gish, een bekroonde sharewaregame. Meer over dit spel vind je op www.chroniclogic.com

\+ Hip, oogstrelend, creatief, perfect voor de PSP

− Verschijnt misschien niet in Europa



TOTALE DESTRUCTIE

Dit is de allereerste preview in Power Unlimited waarin we geen spaan heel laten van de game en de uitgever toch dolblij is met ons oordeel. **J.J. & BORIS**



Op de afgelopen E3 meldde developer Criterion ons trots dat alles in hun shooter Black kapot kon. En dat soort dingen moet je aan J&B, het tweemans destructiebedrijf van de PU gevormd door J.J. en Boris, natuurlijk niet beloven. Het is hun droomwens ooit een game te spelen waarin na afloop alleen nog maar rokend puin te zien is. In hoeverre komt de shooter Black aan hun wensen tegemoet?





EA had ons slechts één level gestuurd. En dat was eigenlijk wel zo fijn omdat we ons nu konden focussen op het vakkundig demonteren van een complete omgeving. Want iedereen die denkt dat slopen simpel is, heeft 't mis. Goed slopen vergt een gedegen aanpak en beleid. Maar dan heb je ook uuh... niks meer.

J.J.: Nou, het begint wat lafjes met al dat groen en een enkel hekwerkje. En die bomen kunnen dus niet kapot, ook al leeg ik er mijn complete AK 47 op. Bah! Ik zou zo'n woudreus graag op zijn kantje zien liggen. Fok Greenpeace!

BORIS: Nee, met bomen moet je zuinig omgaan. Het zijn ook levende wezens. Ze produceren zuurstof en dat heb je nodig om te ademen. Bovendien kun je de dode boomstronken wel kapot schieten...

J.J.: Hé, nu wordt het interessant. Ik zie een kleine vesting met wat houtwerk en een paar vermolmde bomen. Dat vraagt om een welgemikt granaatje!

BORIS: Ja, maar voordat je met die granaat de hele tyfusboel opblaast, wil ik toch nog even zeggen dat de sfeer echt ongelofelijk lokking vet is. Ik knal wat om me heen en in de verte hoor ik een hond blaffen. De wind gaat harder waaien en het is echt onguur. Brrrrr....

J.J.: Griffel. Black lijkt misschien de zoveelste shooter, maar slopen is hier geen gimmick. Kijk die gast eens in paniek wegrennen. Elke dode boomstam waar je zich achter verschuilt, maai ik in no time aan barrels. REN BASTARD! REN!

BORIS: Ja, de A.I. is zo vet! Die gasten jagen echt op je. En als je ze flink onder vuur neemt dan trekken ze zich terug. Je bent echt bezig met een tactisch vuurgevecht. Ik vind Black nu al fantastisch!!!!

J.J.: Nu gaat het echt leuk worden. Een kamp met kekke

CRITERION MAAKT PUINZOOI

Criterion maakt flink brokken in Black. En we zijn niet verbaasd dat juist zij dat doen, immers; waren zij al niet de koning van het puin? Met BurnOut introduceerden ze voor het eerst hemeltergend harde crashes waar tientallen auto's in een waar inferno van schroeiend staal uiteen spatten. Vergeten waren al die neppe botsingen uit Need for Speed en Gran Turismo. Dit was het echte werk. En als je die techniek in de vingers hebt, dan moet dat ook toepasbaar zijn op huizen, hekken, bomen en vliegtuigen. Toch...

REAL-LIFE SLOOP TOP 5

Ruiten. Niks zo lekker als een steen dwars door een ruit.
Gipsen wanden. Met één trap er dwars doorheen.
Houten kratjes. Kraken heerlijk als je er tegenaan trapt.
Autospiegels: Vanaf de fiets: tak, tak, tak
TL-buizen. Wel oppassen voor wit poeder.
[Ik wens hierbij even aan te tekenen dat de PU in geen enkel opzicht oproept tot vandalisme. Je moet er toch niet aan denken dat iemand de spiegel van je Laguna schopt! - Ed]

DE WAPENS VAN BLACK

AK-47. Elke zichzelf respecterende terrorist heeft er eentje. Niet kapot te krijgen en extreem geschikt voor shootouts op de middellange afstand. Bij voorkeur te gebruiken met korte salvo's van drie of vijf kogels per keer. Sterk punt: de vernietiging binnen een vijandelijke barak als je van buiten door de ramen naar binnen schiet. Je ziet van alles ontploffen en uit elkaar spatten. Vet!

SPAS-12 GUAGE SHOTGUN. Deze topper komt het beste tot zijn recht van dichtbij. Vijanden worden doormidden "gezaagd" en het shock & awe gevoel is maximaal. Dood en verderf in de kleine ruimte en je kunt er ook deuren mee open blazen.

GLOCK 9 MM. Leuk! Vooral met silencer. Een







wachttorentjes en al. Hoe gaan we dit aanpakken? Black biedt veel vrijheid. We kunnen de boel van meerdere kanten aanvallen. Heb jij een idee? Iets met veel puin erin?

BORIS: Ik zie een truck voor de ingang staan met een "Pas op! Brandbaar" logootje. Dat vraagt om een salvo op de benzinetank. Kablaaaaaam!!! Daar gaat de wachttoren. Maar let op. Achter ons komt een vijandelijke patrouille. Ze openen het vuur. Snel dekking zoeken en terug schieten. Wat een actie!

J.J.: Echt, op dit soort shit ga ik hard. Ik heb me inmiddels in een huisje aan de linkerkant verscholen. En de hel breekt los. Alles om me heen wordt aan flarden geschoten... door CPU's! Echt, de adrenaline jaagt door mijn lichaam. Als antwoord sproei ik met mijn AK-47 naar de overkant, waar ik een gastank tref. BLAM! Het hele huis naar z'n moer. There's no place to hide!

BORIS: De ontploffing van die gastank is echt heel mooi. De hele barak knalt uit elkaar en de doffe dreun galmt na door de heuvels. Ik hoor gesch[illegible] uit de brandende resten. Ik schiet een magazijn leeg in de vuurzee en het wordt stil. Oorlog kan ook rechtvaardig zijn!

VOORLOPIGE CONCLUSIE J.J.

Black lijkt GEEN gimmick te worden. Slopen heeft een functie! Hoe mooi kan 't leven zijn.

VOORLOPIGE CONCLUSIE BORIS

De geweldige sfeer in Black wordt misschien alleen nog overtroffen door de spectaculaire ravage die je aan kunt richten. Wat een verschrikkelijk goed spel gaat dit worden!

schot in het hoofd van een vijandelijke soldaat is vaak genoeg om geruisloos een einde te maken aan de dreiging van een vijandelijke controlepost.
HANDGRANAAT. De handgranaten in Black hebben een lekker krachtige knal. Misschien een beetje te effectief want een groepje van vier enemies die door de lucht vliegen na één granaat is gewoon niet realistisch. Toch een vet wapen.
VERRASSING. Nee, we hebben geen verrassing voor je, maar verrassing is je beste wapen! Er gaat niets boven een vijand uitschakelen terwijl hij nooit geweten heeft dat jij er was. Bij het binnenvallen van de basis is het ook belangrijk dat je niemand de kans geeft het alarm af te laten gaan.



RESUMEREND

In Black speel je Black-op Jack Kellar die het ergens in Oost Europa moet opnemen tegen een malafide wapenhandelaar. In doorgaans stedelijke omgeving ga je aan de slag.
Black is een first-person shooter waar je voor het eerst alles, maar dan ook alles kapot zou moeten kunnen schieten. Of zoals ze zelf zeggen: 'als het niet kapot kan, zit het niet in de game.'
Dat slopen moet trouwens geen gimmick worden maar een echt integraal onderdeel van de gameplay. Slopen om de CPU geen schuilplaats te geven zeg maar. Developer Criterion heeft zich in ieder geval zo op de slooptactor gericht dat er geen multiplay in de game zit.

FACES OF WAR

Oorlog heeft vele gezichten. Er zijn winnaars en verliezers. Zo ook in de gamesbiz waar oorlog meer dan ooit als inspiratiebron dient. Hier de twee 'eerste' gezichten van Faces of War.



Faces of War (FoW) is het officieuze vervolg op Soldiers: Heroes of World War II. Sommigen kennen de game wellicht onder de naam Outfront II maar zo heet ie dus niet meer. Aardige twist van Soldiers: Heroes of WO II was dat je de game op twee manieren kon spelen: als een verkapte third-person action game én als een real-time strategie titel. Je kon je heroïsche soldaatjes van bovenaf besturen volgens de bekende point-and-click manier, met de muis. Op die manier gaf je ze opdracht tot het innemen van een bunker, het neerschieten van Duitse soldaten of het bestoken van tanks met granaten. Maar je kon ook in de huid van één specifieke soldaat kruipen en deze rechtstreeks met de pijltjestoetsen besturen.
Dat principe is gehandhaafd in FoW alleen dan veel uitgebreider. Nu speel je met een squad van vijf man die je kunt besturen. Je kunt echter ook in real-time de controle over een mannetje nemen, en dan volgen de overige soldaatjes jou, middels hun eigen A.I.

A.I.

Uitgebreider betekent niet automatisch lastiger. Sterker, volgens de ontwikkelaar is het deze keer makkelijker om een squad van vijf man aan te sturen dan één mannetje in Soldiers: Heroes of WO II.
Dat komt met name door de A.I. die jouw overige manschappen naar eigen inzicht laat handelen. De eerste indrukken zijn veelbelovend.
Ook de vijand is listig en vertoont wisselend terugtrekkend, aanvallend, insluitend en verrassend gedrag. Dat zien we vooral tijdens de strandlanding op Normandië; iets wat je eigenlijk alleen in first-person shooters verwacht.

VISUEEL

FoW gebruikt een flink aangepaste Soldiers engine en dat zie je! Alle voorwerpen inclusief het landschap zelf maken deel uit van de gameplay. Zo kan een muur voor cover zorgen maar diezelfde muur kan ook aan gruzelementen geschoten worden. De overgebleven brokstukken kunnen dan nog steeds als cover gebruikt worden maar dat betekent dat je squad liggend en tijgerend van A naar B moet gaan, waardoor ze weer langzamer en minder doeltreffend zijn.
Hoe dan ook, je destructieve drang heeft deze keer daadwerkelijk nut. Immers, ook vijandelijke cover kan naar de Filistijnen.



"En nu moet ik het weten! Wie heeft er met die Franse verzetstrijdster in de bosjes liggen raggen?"

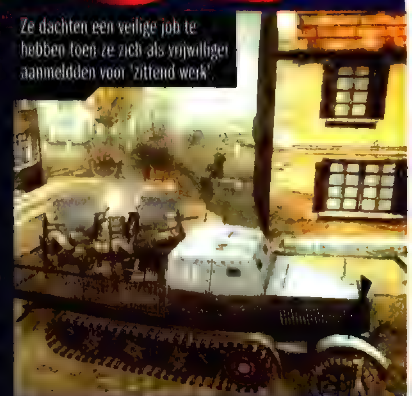
Lekker verwarrend; eerst heette deze game Outfront II en nu dus Faces of War, dat begint al goed.
Belangrijker is dat FoW het behoorlijk zwaar gaat krijgen want het regent dit jaar WO II RTS games. De game is geen pure RTS, dat is waar, maar ook Company of Heroes biedt een combinatie van squad based actie én RTS gameplay dus uniek is FoW niet.
Soldiers: Heroes of WO II bood behoorlijk wat diepgang maar ging voor veel spelers te diep. De mogelijkheden, de diverse commando's, het switchen tussen directe third-person actie en de RTS besturing... het was behoorlijk overweldigend allemaal.
Wil FoW een succes worden dan zal de besturing een stuk beter gestroomlijnd moeten worden.

A.I.

Stokpaardje van de ontwikkelaar moet de A.I. worden, zowel die van je medesoldaten als die van je vijanden moet 'amazing' worden, aldus Best Way.
Dat zijn mooie woorden maar feit is dat er drie moeilijkheidsgraden zijn: easy, normal en hard en dat we dus te maken hebben met schaalbare niveaus in plaats van random A.I.
De praktijk zal dus moeten uitwijzen of de game niet gaat "cheaten" om het je moeilijk te maken of dat de computergestuurde vijanden daadwerkelijk inzichtelijk reageren op jouw acties. Ik heb nog te weinig van de game kunnen checken om daar nu al een oordeel over te vellen.

VISUEEL

FoW gebruikt grafisch een geupgrade versie van de Soldiers engine. Daardoor is meer detail aanwezig met nog meer interactie in de levels.
Toch, de game ziet er weliswaar puik uit maar onderscheidt zich nauwelijks van andere games. Dicht op de actie oogt het zelfs wat hoekig en de legergroene tinten tezamen met de besneeuwde levels lijken (logisch ook wel) veel op andere games in dit genre.
Het destructieve karakter levert wel veel tactiek en replay op, maar dat was in de voorganger ook al het geval. Ook hier dus weinig nieuws onder de zon...



Ze dachten een veilige job te hebben toen ze zich als vrijwilliger aanmeldden voor 'zittend werk'.



"Ach, gewoon een beetje die kerel van de haringkar opfokken."



EXTEEL



Dat online gigant NCsoft zich niet alleen maar beperkt tot elfen, magische werelden, superhelden en schurken, blijkt duidelijk uit hun aankomende robotfestijn Exteel.

Ik ben een grote fan van de uiteenlopende fantasie werelden zoals we die tegenwoordig in zowel off- als online RPG's tegenkomen. Er is ook behoorlijk wat diversiteit te vinden binnen dit soort werelden. De geoefende role player ziet een duidelijk verschil tussen de stijl, in games als World of WarCraft, Final Fantasy, Guild Wars en Lineage, om er maar een paar te noemen.
Uiteraard zijn er ook wel de nodige sci-fi titels, zelfs online, maar die blijven in de minderheid en doen zeker onder in stijl diversiteit. Online heb je natuurlijk het extreem diepgaande Eve Online en offline kunnen we ons vergrijpen aan titels als Xenosaga en Knights of the Old Republic.
Binnenkort wordt het aanbod dankzij NCsoft echter aanzienlijk uitgebreid met Tabula Rasa, Auto Assault... en Exteel.

VELDSLAGEN

Met name Exteel spreekt mij erg aan omdat het gekenmerkt wordt door een stijl die ik nog niet eerder ben tegengekomen bij een online shooter met overduidelijke MMORPG invloeden.
Die invloeden beperken zich overigens wel tot coöperatieve teamstijl gameplay en het customizen van jouw robot want een grote overkoepelende wereld vanaf waar je op avontuur gaat is niet aanwezig.



(Bijschrift via Powerweb)
Door: **F_Lag** Bedenk goed, wat je niet je laatste vuurwerk doet...

Er zullen enkele solo missies zijn en co-op missies waar je met zeven andere spelers goed gecoördineerd te werk moet gaan. Zijn grote veldslagen meer je ding dan kun je altijd nog met 64 man wild in het rond gaan schieten.

SNELLE JONGENS

Belangrijk om te vermelden is het tempo van de actie, dat niet te vergelijken is met al die shooters waar je in logge mechs zit. Het zijn allemaal snelle en wendbare robots, waarmee het mogelijk is spectaculaire capriolen uit te voeren.
De robots in Exteel verdienen sowieso mijn respect, want de designs zijn geweldig. Eindelijk een game met Gundam-achtige robots (los van de Gundam games zelf natuurlijk) die ongetwijfeld rechtstreeks uit Japan zijn geïmporteerd.
En of je nu op zoek bent naar een hele slanke gelikte robot met een energiezwaard, of juist een iets grovere versie met twee brute guns zoekt, het is allemaal mogelijk.
Het customizen en upgraden maakt de robots niet alleen visueel aantrekkelijker, ook de prestaties zijn flink te tweaken. Je kunt zelfs eigen wapens maken na verloop van tijd en items combineren.

BOZE BRIEF

Jammer genoeg is er nog niet veel bekend over een mogelijke Amerikaanse en Europese release. Maar gezien de populariteit van hun titels denk ik toch dat NCsoft slim genoeg is om Exteel deze kant op te sturen. Zo niet dan kunnen ze in ieder geval op één boze brief rekenen.

\+ Vette robots, stijlvol.

– Alleen als import?

Door: **antrax** De hanggroep jongeren van de toekomst.
(Bijschrift via Powerweb)



Door: **montoyaruler** ""Wilt U die van mij ook even slijpen?""



TOP 5 BEKENDSTE ROBOTS UIT FILMS EN SERIES

Robots zijn een onmisbaar onderdeel van bijna iedere sci-fi wereld, en zoals iedereen wel weet heb je ze in alle kleuren en maten.

1. R2-D2 EN C3PO - STAR WARS



Zelfs ik als Star Wars fan moet toegeven dat de drie nieuwste films afbreuk deden aan het imago van dit metalen duo. Evengoed vind ik dat zij de nummer een positie in deze top 5 verdienen.

2. BENDER - FUTURAMA



Een robot die veel zuipt, ongegeneerd boeren laat en het liefst de hele dag aan metalen tieten van vrouwelijke robots zit. Nuff said!

3. CYLONS - BATTLESTAR GALACTICA

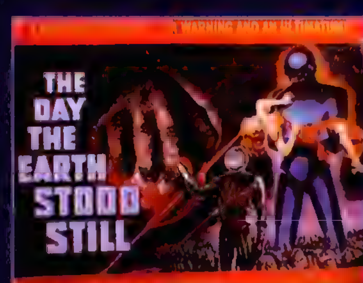


De metalen vijanden uit de klassieke sci-fi serie (de remake heeft de robots een menselijk uiterlijk gegeven) hebben flink indruk gemaakt op mij. Ze hebben zo'n stoer horizontaal bewegend lampje als ogen, net zoals Kit uit Knight Rider. Had ik al gezegd dat ze wel glimmen?

4. ROBOT - LOST IN SPACE



Oké, deze robot is eigenlijk niet zo stoer. Het enige dat ie deed was wild met zijn stomme armen zwaaien en 'Danger Will Robinson, danger' roepen, maar daar werd ie wel bekend mee.



5. GORT - THE DAY THE EARTH STOOD STILL

Het feit dat deze reusachtige stalen knakker uit de klassieke sci-fi film met een paar woorden kon worden uitgeschakeld vergeten we even. Het blijft een bruut geval.

UNTOLD LEGENDS

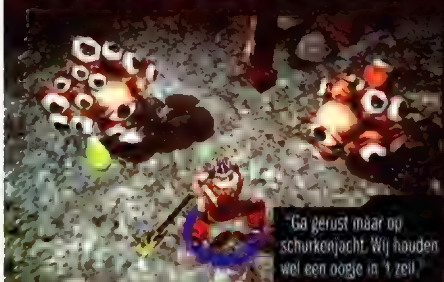
THE WARRIOR'S CODE

De PSP mist nog leuke avontuurlijke rollenspellen, gelukkig zit er eentje aan te komen.

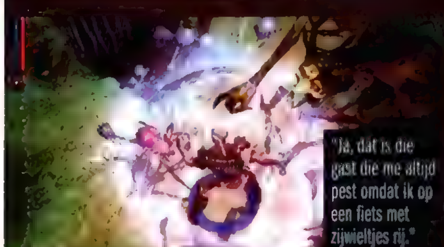
Ten tijde van de lancering van de PSP kwam Untold Legends uit, een avontuurlijk hakfestijn met een snufje rollenspel erin verwerkt. Het speelde heerlijk, maar het was duidelijk te zien dat het nogal gehaast in elkaar was gezet. Het miste een eigen gezicht en leende veel van de gevestigde orde. Gelukkig heeft het team van Sony Online Entertainment meer tijd gekregen voor dit tweede deel en dat is nu al goed te zien.

EIGEN GEZICHT

Om te beginnen heeft de game nu een eigen gezicht gekregen, niet alleen wat betreft looks (mooi vormgegeven personage en omgevingen) maar ook wat betreft spelelementen.
Allereerst zijn er de vijf klassen waaruit je kunt kiezen: Guardian, Scout, Disciple, Prowler en Merc met allen hun specifieke sterke en zwakke punten.



"Ga gerust maar op schurkenjacht. Wij houden wel een oogje in 't zeil."



"Ja, dat is die gast die me altijd pest omdat ik op een fiets met zijwieltjes rij."

Zo kan de Guardian meer schade toebrengen en ook meer klappen incasseren maar is hij wat zwakker qua magie. Zelf speelde ik met de Prowler, een personage dat vooral van dichtbij aardig wat schade aan kan richten met zijn twee aan zijn armen bevestigde messen. De Merc was in deze preview versie echter nog geen speelbaar personage en is dan ook nog de meest mysterieuze van het stel.



COMBAT

Al snel merk je dat The Warrior's Code heel anders speelt dan het eerste deel van Untold Legends. Zo kun je nu met een druk op de knop, wisselen van je wapen voor dichtbij naar een lange afstandswapen. Ieder personage draagt namelijk deze twee typen wapens bij zich.
Ander nieuwtje is te bespeuren op het gebied van de vele gevechten die plaatsvinden. Je kunt namelijk al een aanval opladen door de aanvalsknop ingedrukt te houden. Enige nadeel hiervan is, dat het opladen moet gebeuren tijdens een matpartij want opladen en lopen is niet mogelijk.
Maar er is meer. Tijdens het knokken kan het voorkomen dat je tegenstander een gat in zijn verdediging laat vallen. Op dat moment krijg je de mogelijkheid om een 'Attack of Opportunity' los te laten. Ieder van de speelbare personages heeft drie van deze aanvallen tot zijn beschikking. Bij de ene aanval springt het personage omhoog en slaat hard op de grond waardoor vijanden in de buurt ook geraakt worden. Een andere keer val je snel die ene vijand aan en spring je vervolgens het strijdgewoel weer in. Maar je kunt jezelf ook snel even terugtrekken van het strijdtoneel. Wel zo handig als je wordt omsingeld.

"ALS HELD HEB JE DE MOGELIJKHEID, MITS JE GENOEG VIJANDEN HEBT AFGESLACHT, TE VERANDEREN IN EEN MONSTER."



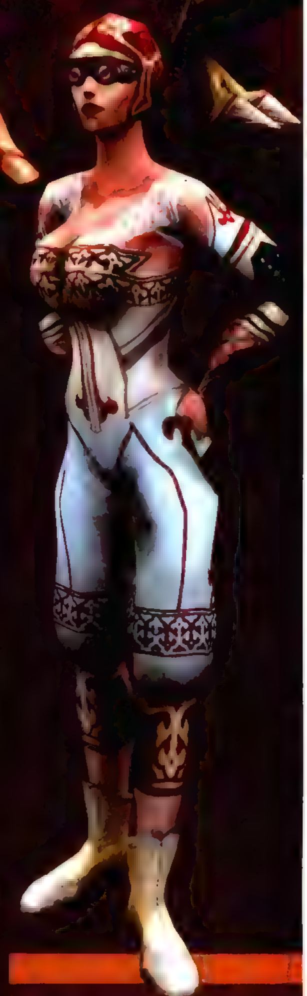
"He nu moet je mij weer een klap geven. M'n broer heeft er al zeven gehad!"

MONSTER

De grootste verandering op gameplaygebied zit 'm echter in de transformatie. Als held heb je de mogelijkheid, mits je genoeg vijanden hebt afgeslacht, te veranderen in een monster. In het geval van mijn Prowler was dat een soort stevig gebouwd wildzwijn met twee gigantische klauwen. Erg destructief, met name als je een kamer binnenwandelt die vol zit met vijandelijk gespuis.
Je transformatie duurt echter maar een paar seconden en je zult deze kracht dus wijs in moeten zetten, ook omdat het wel weer even kan duren voor je genoeg slechteriken hebt gedood voor een nieuwe transformatie kans.

ONLINE

Goed nieuws is dat The Warrior's Code online gespeeld kan worden. De vorige editie kon je al met z'n viertjes spelen (mits je allemaal bij elkaar in de buurt was) maar met dit nieuwe deel kun je je zowel draadloos met elkaar als online tegen elkaar uitleven in onderdelen als capture the flag en deathmatch.
Hoewel de preview versie die ik speelde een beetje aan de korte kant was, kreeg ik wel een goed gevoel tijdens het spelen en ik heb dan ook het idee dat deze nieuwe Untold Legends wel eens een heerlijk avontuurtje kan gaan worden.



\+ Online, nieuwe look, beter uitgewerkt voor de PSP.

\- Veel is nog onduidelijk, eentonig karakter kan vervelen.

Iemand moet het doen, en ditmaal doel ik niet op een of ander perstripje naar een ver land om in een luxe hotel te worden ondergebracht. Nee, ditmaal was het aan mij om arme studenten de basisinformatie met betrekking tot het videogame medium bij te brengen. STEVEN

Ik heb zelf communicatiewetenschap gestudeerd aan de Universiteit van Amsterdam. Daar heb ik als specialisatie media-entertainment gevolgd, en tijdens een vak over jeugd en media een presentatie over games gehouden. Die presentatie viel goed in de smaak bij de docent, en sinds mijn afstuderen word ik ieder jaar gevraagd om tijdens datzelfde jeugd en media vak een gastcollege te geven.
Dat doe ik iedere keer met veel plezier, en het is natuurlijk een aparte ervaring om in een collegezaal een honderdtal studenten een powerpoint presentatie voor te schotelen gevuld met foto's en filmpjes van videogames.



SSST!

PU GEEFT COLLEGE

OVERZICHT

Maar waar heeft wannabe professor Steven het dan over tijdens dat college, vraag je jezelf nu vermoedelijk af. Lekker voor de hand liggend, maar ik begin mijn praatje met een vluchtig overzicht van de geschiedenis van de videogame.
Je moet natuurlijk niet vergeten dat ik te maken heb met hoog opgeleide mensen... maar niet opgeleid op de juiste manier want van gamen hebben de meesten geen kaas gegeten.
Wat betreft de geschiedenis grijp ik terug naar het eind van de 19e eeuw, waar de Marafuku company Hanafuda speelkaarten introduceerde. Dit is interessant omdat halverwege de vorige eeuw dit bedrijf zijn naam veranderde in Nintendo en zich ging richten op elektronische games.

De roots van Nintendo: Hanafuda speelkaarten.



ONSCHULDIGE STUDENTES

Vluchtig heb ik het over de overname van het Amerikaanse Service Games (oftewel Sega) door een Japans bedrijf en werk ik de geschiedenis van de console door, van de Magnavox Odyssey tot de generatie van de eerste PlayStation aan toe (ik ga er vanuit dat de geschiedenis vanaf dat moment niet meer zo onbekend is).
Dit alles ondersteun ik met filmpjes van oude Commodore 64 games zoals Ghosts 'n Goblins, en de indrukwekkendere nieuwe games zoals Zelda: The Twilight Princess en Half-Life 2, om het ingrijpende verschil in graphics duidelijk te maken.
Ook probeer ik door screens van de eerste Mario en Virtua Fighter titels naast de nieuwste delen uit die series te zetten, het begrip sprites en polygonen duidelijk te maken. Dit omdat het toenemende realisme er voor zorgt dat bepaalde politici en andere zeikerds halverwege de jaren '90 begonnen te denken dat games een slechte invloed zouden hebben op de jeugd.

De eerste 'spelcomputer': de Magnavox Odyssey.



Zo zagen games eruit op de Commodore 64.



En zo straks op de GameCube...



Oude Virtua Fighter.



Uiteraard passeren ook filmpjes van oude en nieuwe GTA en Mortal Kombat games de revue. Dit resulteert in geweldige gezichtsuitdrukkingen op de gezichten van menig onschuldige studentes, die overduidelijk sinds de NES van hun broertje geen games meer onder ogen hebben gehad.

Mortal Kombat vroeger en nu.



VERSCHRIKTE GEZICHTEN

Een nieuw onderwerp in mijn presentatie is dit jaar natuurlijk de MMORPG. De vele interessante berichten en effecten omtrent dit genre zijn voor onbekenden met dit fenomeen bizar en maken behoorlijk indruk.
Als ik een korte uitleg geef over wat er zo allemaal gebeurt in de drukbevolkte online werelden, waarbij ik schaamteloos vertel over mijn eigen escapades, zitten er spontaan een aantal verschrikte gezichten naar me te kijken alsof ik een buitenaards wezen ben. Misschien draaf ik ook iets te ver door tijdens mijn presentatie, maar het verhaal gecombineerd met de vele screens en filmpjes zorgt er wel voor dat mijn punt overkomt.

MMORPG trouwerij.



SLIMMER DOOR GAMEN

Uiteraard moet er ook een zekere wetenschappelijke inslag zijn om mijn aanwezigheid op het podium te verantwoorden, dus eindig ik met een samenvatting van mijn scriptie en de wetenschappelijke stukken die als basis voor mijn onderzoek hebben gediend.
In het kort heb ik onderzocht in welke mate het spelen van action/adventure games en RPG's een meetbare positieve invloed heeft op bepaalde denkprocessen. In andere woorden, of je slimmer wordt van het spelen van games.
Mijn collega's en een aantal andere proefpersonen hebben destijds deelgenomen aan het onderzoek, en geheel volgens mijn verwachtingen presteerden de gamers aanzienlijk beter dan de groep bestaand uit non-gamers.
Een mooie conclusie dus, voor zowel de scriptie als mijn gastcollege: dat je wel degelijk slimmer wordt van het spelen van videogames.


POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMEMAGAZINE VAN DE BENELUX



OP BEZOEK BIJ... TWO T



MARTIJN REUVERS (27)

Nickname: DJ Kneus
Op zijn visitekaartje: Managing Director / Producer
Verantwoordelijk voor 'project acquisition and management'. Is onder andere druk aan het zoeken naar nieuwe medewerkers en stagiairs. Surf naar www.twotribes.com/jobs als je je geroepen voelt.



COLLIN VAN GINKEL (27)

Nickname: Collobollo
Op zijn visitekaartje: Creative Director
Ontwerper, teamleider, pixeltekenaar. Collin heeft een passie voor videogames, een oog voor detail en het geduld om iets écht af te maken. Klinkt als PR-gelul maar ik weet uit ervaring dat het zo is.



HESSEL BONENKAMP (26)

Nickname: Koekjesbaby
Op zijn visitekaartje: Artist / Designer
Ex-HKU'er. Hessel kan zowel tekenen en programmeren als games designen. Hij is verantwoordelijk voor de soepele ren-animatie van roole kat Garfield, waarvan ik een sneak peek kreeg.

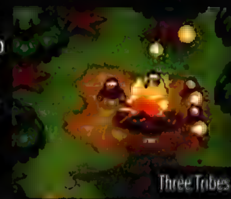
Het gaat goed met Two Tribes, de ontwikkelaar van draagbare games in Harderwijk. Ze zijn bezig met een game voor de DS, Garfield, en hebben een aantal interessante projecten in voorbereiding. Hoogste tijd voor een bezoekje van Niels. NIELS

Toen ik de mannen van Two Tribes ruim vijf jaar geleden voor de eerste keer ontmoette, was het nieuwe millennium nog maar net begonnen. De sfeer was optimistisch, de internetbubbel was nog niet gebarsten. En ze hadden net een uitgeefdeal voor hun Game Boy Color-spel Toki Tori op zak. "Op 11 september 2001 vlogen twee vliegtuigen de Twin Towers aan flarden. Een dag later kwam onze game in de Amerikaanse winkels te liggen. Slechte timing, ook omdat de krachtigere Game Boy Advance toen al lang op de markt was."



Toki Tori

Martijn Reuvers en Collin van Ginkel praten me even bij over het reilen en zeilen van hun bedrijf. Nadat Toki Tori goede reviews kreeg, maar geen hit werd, stortten ze zich op een originele Game Boy Advance-game: Three Tribes. "We hebben daar onze ziel en zaligheid in gestopt", vertelt Reuvers. "Achteraf was het misschien niet zo slim om op één paard te wedden. We hebben met Nintendo gepraat over het uitgeven van Three Tribes, het concept is zelfs naar Japan gestuurd. Maar toen dat toch niks werd, hadden we in feite een paar jaar verspild."



Three Tribes

MOBIELE TELEFOONS

Two Tribes richtte zich vervolgens op portable games in de breedste zin, dus ook voor telefoontjes. Met een strakke N-Gage-versie van Worms World Party maakten ze vriendjes bij het Engelse Team 17, wat weer tot nieuwe klussen leidde. Zoals een Nintendo DS-game rond Garfield.



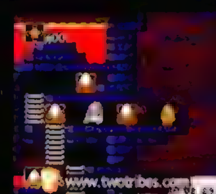
Worms World Party

Van Ginkel: "Dat is niet zo tof als een

"MISSCHIEN MERKEN WE OVER EEN PAAR JAAR DAT WE EEN VOLWAARDIGE CONSOLE-GAME WILLEN MAKEN."

TOKI TORI

"Ons debuut, op de Game Boy Color. Aanvankelijk wilden we een ruimteshooter maken. Maar om eerst wat ervaring met de Game Boy-hardware op te doen, kozen we ervoor om een oud spel van Collin nieuw leven in te blazen. Uiteindelijk kostte het perfect afmaken van Toki Tori zoveel tijd, dat we nooit aan die shooter zijn toegekomen.



Ons harde werken werd beloond met goede reviews op onder meer IGN.com. En van de opbrengst konden we een poosje sleutelen aan Three Tribes. Overigens zijn er later ook nog mobiele versies van Toki Tori verschenen."

THREE TRIBES

"Spel rond drie primitieve stammen in een jungle-achtige fantasiewereld. Bijzonder is dat we voor deze GBA-game een echte physics engine hebben ontwikkeld, waardoor 3D-bewegingen in een 2D-wereld mogelijk zijn. Ook kun je bijvoorbeeld stenen tegen schapen gooien. Het spel draait vooral om het oplossen van puzzels.



We hebben erg veel tijd in Three Tribes gestopt, zelfs gesleuteld aan een Nintendo DS-versie, waarin je je éigen puzzels kunt maken. Maar voorlopig krijgen andere projecten voorrang, zoals Garfield."

TRIBES IN HARDERWIJK

geheel eigen game maken, maar met een creatieve aanpak kunnen we ons ei er toch in kwijt."
Er waren meer telefoonprojecten, zoals Monkey Ball Minigolf, Golf Pro Contest en een game die standaard op bepaalde Nokia-telefoontjes geïnstalleerd staat (helaas zonder vermelding van de Two Tribes-naam). Spelletjes die in eerste instantie niet bijzonder tot de verbeelding spreken, maar wel zo goed als perfect zijn afgewerkt.
Nu zijn de heren zelfs bezig met een mobiele versie van een klassieke franchise van het Japanse Hudson Soft, waar helaas nog niks over gezegd mag worden.

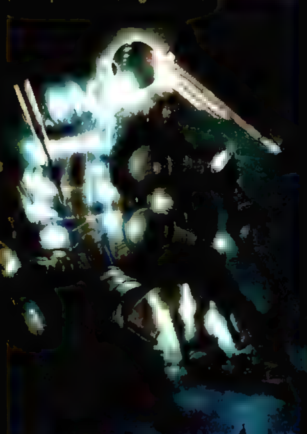


DE TOEKOMST

Maar Two Tribes is ook de originele games niet vergeten. Van Ginkel: "We verzonnen bijvoorbeeld ReWind, een futuristische on-rails shooter mét bewegingsvrijheid."
Dat is een project waarvan de mannen hopen dat het snel van de grond komt. De truc is dat ze een uitgever moeten vinden die er geld in durft te investeren, zodat dit spannende concept uitgewerkt kan worden tot een volwaardig spel. "Over een paar jaar hopen we nog wat verder gegroeid te zijn," zegt Collin van Ginkel. "Van vijf naar een stuk of vijftien man in vaste dienst, zodat we makkelijker meerdere spellen tegelijk kunnen maken." Martijn Reuvers voegt daar nog aan toe: "Maar misschien merken we tegen die tijd dat we nóg grotere projecten willen doen, dat we bijvoorbeeld een volwaardige consolegame willen gaan maken."

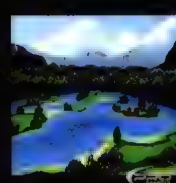
REWIND

"Een futuristische on-rails shooter op de Nintendo DS, waarin je zelf via het touch-screen je wapen kunt richten. In onze tests werkt het al erg prettig en onze art director heeft prachtige conceptschetsen gemaakt."



GOLF PRO CONTEST

"Golfspel gemaakt voor Synergenix, een Scandinavische uitgever waar we veel mee werken. Een van de tofste features is dat het online tegen anderen gespeeld kan worden, via GPRS. Althans in Engeland.
Het is frustrerend dat we net zo lang bezig zijn geweest met het maken van de game, als het geschikt maken voor alle verschillende mobieltjes. Ze werken allemaal met 3D-Java, maar de implementatie is steeds anders. De beeldtechniek, de audio, het schermpje, het geheugen, zelfs het joystickje kan verschillen. Dat je op de ene telefoon acht richtingen op kan sturen en op de andere maar vier richtingen. Daar moet je rekening mee houden in je ontwerp.
Het ziet er helaas niet naar uit dat er binnenkort een standaard komt waar alle telefoontjes mee werken, zodat wij ons gewoon op de gameplay kunnen richten."



GARFIELD DS

"Met Garfield stonden we voor de keuze: of je maakt géén game voor de Nintendo DS, of je maakt een licentiegame met een strakke deadline. We hebben voor het laatste gekozen.
De game komt ergens in 2006, als de tweede Garfield-film in de bioscoop draait. We zijn nu (december, red.) in de pre-productie fase, we hebben een aantal steeds betere technische demo's gemaakt. Ook hebben we een duidelijk idee van wat het moet worden.
Dikke kans dat het ons gaat lukken om een aantal creatieve ideeën in het spel te verwerken, zodat het een leuke platformer met een twist wordt."



two tribes

WORMS WORLD PARTY



"Getrouwe conversie van Worms World Party voor de N-Gage, inclusief online-multiplayerstand. Volgens de review op 1UP.com zelfs strakker dan het origineel qua graphics en besturing."

MONKEY BALL MINIGOLF

"Minigolfspel voor de mobiele telefoon. Met achttien holes, waarin je met zo min mogelijk slagen zo veel mogelijk bananen moet oprapen én het einde van de hole moet bereiken. Erg leuk om een nieuw spel te maken met die bekende Monkey Ball-figuurtjes."



BORIS

DRIVER: PARALLEL LINES — PLAYSTATION 2 / XBOX

VERWACHT: NNB — REFLECTIONS • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.UK.ATARI.COM



DRIVER
PARALLEL LINES

Zit iemand nog te wachten op Parallel Lines na de bedroevende prestatie van voorganger Driv3r? Vreemd genoeg wel...

Developer Reflections heeft de boel echt opgefokt met Driv3r. De game speelde voor geen meter en werd in de pers genadeloos afgeslacht. Het moet geen verrassing voor Atari zijn geweest want ook zij zagen de miljoenenproductie bij ieder bezoek aan de Reflections studio meer afzakken naar het niveau van een slechte B-game.
Wel verrassend waren de verkoopcijfers die hoger waren dan iedereen had verwacht en de game had verdiend. Driv3r vloog letterlijk de winkels uit en marketing managers sloegen zichzelf op de borst en vertelden iedereen die het maar wilde horen dat de game een echte mainstream game was en ook op precies de juiste manier in de markt was gezet. Boeiend!

DE MICROSCOOP

Feit is dat veel gamers goede herinneringen hadden aan de Driver serie en dat zal bij de verkoop van Driv3r zonder meer een grote rol hebben gespeeld. Het zal eerder deze Parallel Lines zijn die wordt afgerekend op het gebrek aan kwaliteit van zijn voorganger.
Dat is jammer voor Atari maar zo werkt dat nu eenmaal. Ik denk dat men beter z'n aandacht kan richten op de kwaliteit van Parallel Lines, want je begrijpt natuurlijk wel dat wij en alle andere gamejourno's deze game onder de microscoop zullen leggen.

THE KID

Laten we eens beginnen met de setting van deze nieuwe Driver. De game speelt zich namelijk, hoe origineel, af in het New York van de jaren '70. De stad is heel precies nagemaakt en ook buurten als Harlem en Staten Island kunnen bezocht worden.

Tanner, de hoofdpersoon van de vorige Driver games, heeft een genadeschot gekregen en is vervangen door een jonge ambitieuze chauffeur die bekend is onder de naam "The Kid".

SANDBOX

Terwijl het verhaal zich ontvouwt wordt duidelijk dat The Kid tot aan het einde van de game missies zal uitvoeren voor verschillende misdaadgroeperingen. Dit is tekenend voor het bekende sandbox systeem dat we al jaren kennen van games als GTA en True Crime ermeh... Driver natuurlijk, want laten we eerlijk wezen, ooit was deze serie verantwoordelijk voor het ontstaan van het hele genre.
Ik weet zeker dat DMA Design naar de eerste Driver game heeft gekeken toen ze GTA III maakten. Driver was de grondlegger en introduceerde het idee van de Hollywood car chases in de videogame industrie. Dat principe probeert Reflections nu nieuw leven in te blazen met Parallel Lines, en we moeten het toegeven; het ziet er naar uit dat de achtervolgingen helemaal opnieuw zijn uitgevonden.

SCEPTISCH

De framerate van de game ligt aanzienlijk hoger dan bij zijn voorganger het geval was en ook de snelheid is verhoogd. Er is meer verkeer op de weg en de steden voelen niet zo leeg als bij Driv3r.
Lekker raggen door de straten van New York met klassieke Amerikaanse muscle cars, die bij ons op de redactie vaak op veel enthousiasme kunnen rekenen.
Driver Parallel Lines doet een heleboel goed en in de demo versie die wij speelden was het weliswaar mogelijk om uit te stappen maar heel veel meer kon je (nog) niet doen. Er kon niet geschoten worden en er waren sowieso weinig wapens te vinden.
Goed, we begrijpen dat de demo vooral als doel had te demonstreren dat het Hollywood Style Racing opnieuw zijn intrede heeft gedaan en dat stemt ons toch wel tevreden. Al blijven we sceptisch en eisen we echt van Atari dat Parallel Lines het niveau van de eerste Driver game minstens evenaart.



Zo kom je ook altijd even omhoog van je stoel, als je een scheet laat.

Die zijn samen naar die kapper geweest die alleen matjes knipt. Haagse matjes en kokosmatjes.



"ER IS MEER VERKEER OP DE WEG EN DE STEDEN VOELEN NIET ZO LEEG ALS BIJ DRIV3R. "



"We zijn op 't goede spoor! Hier is de stoplichtendief net langs geweest!"

+ Framerate en snelheid verbeterd.

– Beter dan z'n voorganger is niet genoeg.

BRAIN TRAINING



We worden allemaal dagelijks een dagje ouder. Wat blijkt, mijn hersenleeftijd is zelfs al vijftig! Tijd dus voor Brain Training, een DS-game die je brein jong houdt.

Toen mijn zusjes en ik klein waren, kwamen mijn opa en oma elke woensdag op ons passen. Zelfs nog in de tijd dat er een NES naast de TV stond en er dagelijks Super Mario werd gespeeld. Ik herinner het me nog goed: mijn oma keek dan gefascineerd mee.

Het is zélfs zo dat ze op een gegeven moment over woog om zelf zo'n apparaat aan te schaffen. Niet om de kleinkinderen te vermaken als ze op bezoek waren maar om zelf te gamen. Mijn oma begreep namelijk instinctief dat games wel eens héél goed voor je oog/hand-coördinatie en andere breinfuncties zouden kunnen zijn.

Die NES is er nooit gekomen bij oma thuis maar het is misschien nog niet te laat om haar tot gamer te transformeren. Er komt namelijk een spel aan dat werkelijk geknipt lijkt voor mijn grootmoeder!

IK BEN AL VIJFTIG

Brain Training is een van twee breingames waarmee Nintendo in Japan al succesvol is. In maart of april moeten ze ook hier verschijnen. Het spel is gebaseerd op de studies van de Japanse professor Ryuta Kawashima en helpt je letterlijk je hersenen jong te houden.

Aan de hand van een aantal intelligentietesten meet dit spel je 'breinleeftijd'. Idealiter is dat 20, maar toen ik laatst bij Nintendo in Nieuwegein een proefrondje draaide, ontdekte ik dat de mijne momenteel 50 is. Help!

Gelukkig bevat Brain Training oefeningen om je hersenen dagelijks te kneden en zo je brein te verjongen. Denk aan het razendsnel maken van simpele rekensommetjes, maar ook het verbinden van letters en cijfers (eerst de A, dan de 1, dan de B, dan de 2, etc.) en het onthouden van woorden (eerst krijg je twee minuten om een stuk of dertig vierletterwoorden in je op te nemen, daarna moet je er in drie minuten zo veel mogelijk opschrijven).

Het spel houdt op een kalender bij welke oefeningen je doet. Ook kun je je voortgang uitgedrukt krijgen in grafieken. Daardoor is het echt een soort hersenfitnessgame geworden.

GOED IN ELKAAR

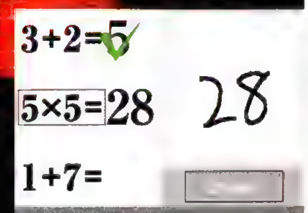
Het klinkt misschien saai tot nu toe, maar begrijp mij en m'n oma-verhalen niet verkeerd; Brain Training is niet alleen voor bejaarden. Het spel grijpt je meteen, je rust niet voordat je bewezen hebt dat je heus wel een knappe kop bent.

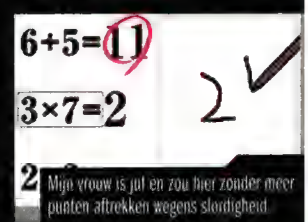
De game zit ook gewoon goed in elkaar. Om te beginnen hou je de DS op z'n zij tijdens het spelen, alsof het een boekje is. Daarnaast maken meerdere onderdelen gebruik van handschriftherkenning, wat goed werkt.

Het spel is verder neutraal vormgegeven en serieus gebracht, wat het gevoel versterkt dat je er echt iets aan hebt. (Een aardige toevoeging aan de Europese versie is een Sudoku-spelletje, waarmee Nintendo slim inspeelt op de hype.)

MAAR WAT VINDT OMA?

Persoonlijk ben ik dus al enthousiast, maar ik ben nog wel benieuwd hoe mijn oma hier op reageert. Onlangs, op een verjaardag, heb ik de Nintendo DS al aan haar gedemonstreerd. Extra leuk omdat mijn zusjes me tijdens de demo keihard inmaakte in een draadloze multiplayergame. Maar goed, mijn oma zelf iets laten spelen is natuurlijk wel andere koek. Wat enorm zou helpen is als Brain Training naar het Nederlands wordt vertaald. Hopelijk denkt Nintendo daar hetzelfde over, want het is toch anders om dertig Engelse woorden te onthouden dan dertig Nederlandse woorden.



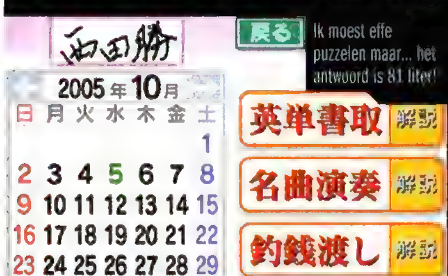


Mijn vrouw is jul en zou hier zonder meer punten aftrekken wegens slordigheid.

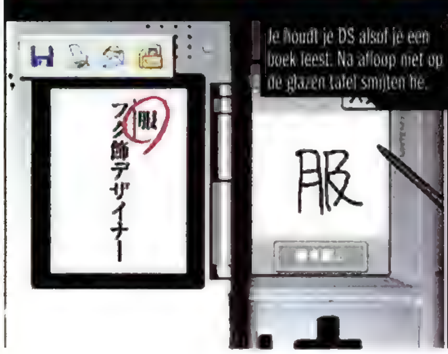
+ Je wordt er slimmer van!

− Als de game niet vertaald wordt, zou dat heel jammer zijn.

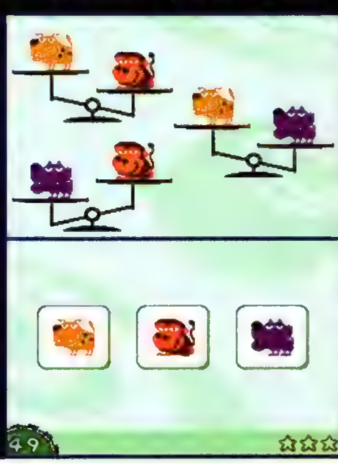
"HET SPEL GRIJPT JE METEEN, JE RUST NIET VOORDAT JE BEWEZEN HEBT DAT JE HEUS WEL EEN KNAPPE KOP BENT."



Ik moest effe puzzelen maar... het antwoord is 81 liter!



Je houdt je DS alsof je een boek leest. Na afloop niet op de glazen tafel smijten hè.

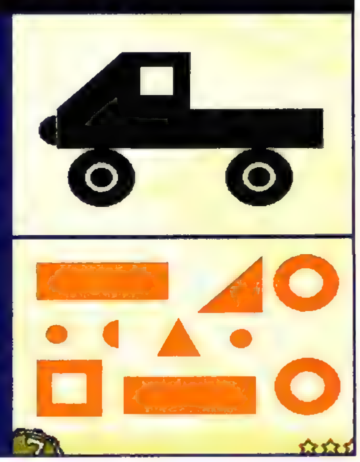


BRAIN ACADEMY

Nintendo's andere breingame is Brain Academy, een iets frivolere toestand.

Dr. Lobe, een stripfiguurtje, laat je allerlei minigames spelen in vijf categorieën. Denk aan het bij elkaar zoeken van plaatjes van gekke beesten, het tellen van blokken in een isometrische tekening en het kiezen welk van twee setjes muntjes het meest waard is. Dit alles uiteraard tegen de klok.

Aan de hand van je prestaties bepaalt Dr. Lobe niet de leeftijd, maar het gewicht van je hersenen. Volgens de dokter weegt zijn brein 1.972 gram en is het gemiddelde 1.400 gram. Het mijne telde bij de eerste weging 904 gram maar daar hoef ik me niet voor te schamen, zegt Dr. Lobe, want ongeoefende breinen komen niet verder dan 750 gram.



DRAGON QUEST VIII

VERWACHT: Q1 2006



De Dragon Quest serie is de populairste RPG reeks in Japan en geeft bijvoorbeeld Final Fantasy met gemak het nakijken. Jan speelde een importversie en Japan-deskundige Steven geeft je wat background info.

Ze zijn er nog: kleine, kneuterige gameshops waar je je kont nauwelijks kunt keren. Waar mensen achter de toonbank staan die daadwerkelijk zelf games spelen en net zo kinderlijk enthousiast over computerspellen praten als jijzelf. Af en toe bezoek ik zo'n speciale gameshop. Niet te vaak want het verzandt altijd in discussies met aanwezige klanten over de laatste PU, Gamekings of die ene belachelijke review van J.J. Dan moet ik de groeten doen aan Jurjen en uitleggen waarom we bij de PU allemaal een kale harses hebben.


Da's handig als je een netje mandarijntjes open moet maken.

LEVEL 5 • SQUARE ENIX • SCEI • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.SCEI.COM

AKIRA TORIYAMA

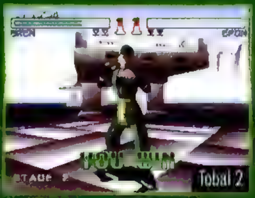

Akira Toriyama

De echte animé liefhebber is natuurlijk wel bekend met meneer Toriyama, de grote man achter de Dragonball manga en tekenfilmserie. En mocht je het nog niet weten, een manga is een Japanse comic en niet de geanimeerde variant zoals velen denken. De filmuitgever die anime begin jaren '90 in Europa introduceerde gebruikte deze naam, waar de nodige verwarring uit voort is gekomen, maar dat terzijde.
De tekenstijl van Akira Toriyama is uniek en heel herkenbaar en heeft artiesten wereldwijd geïnspireerd, en ik durf zelfs te stellen dat deze grootmeester een aandeel heeft gehad in de verspreiding van de anime stijl in de westerse wereld.

STOERE VECHTERS


Tobal 1

Het is dan ook niet zo heel verwonderlijk dat zijn hulp meerdere malen is ingeschakeld om werelden en personages in games vorm te geven. De grootste afnemer van zijn creativiteit zijn Square en Enix geweest, die toen nog beide vrijgezel waren.
Zo heeft hij de stoere vechters uit de Tobal fighting games gecreëerd. Deze twee naar mijn mening zeer geslaagde titels verschenen in 1996 en 1997 voor de originele PlayStation en hadden een line-up met van die typische Toriyama personages.


Tobal 2


Chrono Trigger

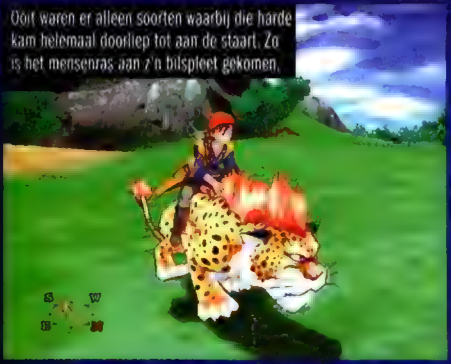
Ook voor de legendarische action/adventure games Chrono Trigger en Chrono Cross trommelde hij de heiden en schurken op. Deze twee geweldige titels staan hoog op mijn lijstje van beste games ooit gemaakt, en Toriyama's hand in het geheel heeft hier ongetwijfeld aan bijgedragen.


Chrono Cross

DRAGON QUEST


Dragon Quest 1

Maar we hebben het natuurlijk over Dragon Quest, en toevalligerwijs is dit ook nog eens de serie waar zijn bijdrage aan videogame design begon.
Al sinds het allereerste deel uit de Dragon Quest serie zorgt hij voor unieke figuren, die je zeker in die tijd nog niet aantrof in videogames. En nog steeds, acht delen later, is het zijn taak om ons innemende types voor te schotelen.


Ooit waren er alleen soorten waarbij die harde kam helemaal doorliep tot aan de staart. Zo is het mensenras aan z'n bilspleet gekomen.

Onlangs bezocht ik mijn favoriete gameshop weer eens. En liep ik als een kind zo blij met de Amerikaanse versie van Dragon Quest VIII naar buiten.

EIGENWIJS CARTOONY

Kijk om te beginnen nu eens naar dat unieke stijltje. Net op het moment dat ik het wel gehad had met het bovenmatige gebruik van cell-shaded graphics, laat DQVIII zien tot wat voor pracht en praal het in staat is. Iedere omgeving, ieder personage, ieder wezen en ieder monster is eigenwijs cartoony en met smaak weergegeven.

De aquarel-achtige werelden lonken voortdurend. Wat zou er achter die groene heuvel zijn? Welke geheimen schuilen in dat bos?
Vaak was ik uren aan het rondwandelen, vergetend welke queeste ik aan het doen was. Puur omdat het zo genieten is om alleen al in DQVIII te zijn. Je wordt spontaan vrolijk van dit spel.

RANDOM BATTLES

Eigenlijk heeft Dragon Quest twee decennia geleden de console RPG uitgevonden, en dus zul je ook nu traditionele elementen terugvinden. Dat betekent random battles maar deze zijn veel beter in balans dan bij andere games. Het is dan ook niet zo dat je bij elke stap die je zet een encounter voor je kiezen krijgt.
De battles zelf zijn uiteraard turn-based, maar wel lekker snel zodat de wat meer actie georiënteerde speler ook aan zijn trekken komt.
Tof is het feit dat op het moment dat je helden hun klappen uitdelen of hun magie casten, de balkjes en menuutjes uit beeld verdwijnen, waardoor alles nog meer impact heeft.
Het is geen must maar de liefhebbers kunnen extra battles opzoeken om zo dat ene coole zwaard te scoren en hun uitrusting maximaal uit te bouwen.


"Dus je kleine broertje stond precies op de plek waar ik nu zit? En, wat wil je daarmee zeggen?"


"Die zag je niet aankomen hè? Ach, je sterft in ieder geval in het harnas."

En als je reisgezelschap helemaal verslagen is, vind je ze elders in het level weer terug met als straf dat je hoeveelheid goud met de helft verminderd is. Dit klinkt een beetje cheesy maar ik vind dit juist veel beter dan dat ik weer eens vergeten ben te saven en weer tig queesten opnieuw moet spelen.

HOOG NIVEAU

Het probleem dat ik doorgaans een beetje heb met Japanse RPG's is dat ze zichzelf zo overdreven serieus nemen. DQ VIII hanteert weliswaar de old skool RPG elementen en gebruikt veel clichés, maar is niet te beroerd zichzelf op de hak te nemen. Dat werkt behoorlijk verfrissend.
Ook de voice-acting is voor de verandering echt heel goed gedaan. Purist Steven zal de game wel weer liever met de Japanse gesproken teksten willen horen, maar de Engelse teksten zijn van hoog niveau en werken sfeerverhogend. Dat komt mede doordat een aantal Britse acteurs de stemmen doen en die lijken gewoon voor dit vak geboren.

+ Gigantisch avontuur, humor, prachtig beeld en geluid.

− Verwacht niet al te veel van het verhaal.

WIST JE DAT...

... het in Japan verboden is om een Dragon Quest game doordeweeks uit te brengen. Toen het derde deel in 1988 op een werkdag voor het eerst in de winkels lag, meldden miljoenen Japanners zich ziek, om hun dag in de lange rijen door te brengen in de hoop de game te bemachtigen. Dat is pas hart voor de zaak!

... Enix ooit een kantoor in Amerika had, maar dit heeft moeten sluiten omdat wij westerse boeren nog niet klaar waren voor het RPG fenomeen. Slechts een handjevol gamers was te porren voor de allereerste avonturen.

... de populaire Final Fantasy serie de basis voor het eerste deel uit de reeks schaamteloos heeft overgenomen van de Dragon Quest serie. Maar goed, imitatie is het grootste compliment of zo.

... er enkele delen uit de Dragon Quest serie onder de naam Dragon Warrior in Amerika zijn uitgebracht.

"DE BATTLES ZELF ZIJN UITERAARD TURN-BASED, MAAR WEL LEKKER SNEL."


"Wanneer vinden ze eindelijk handzame tubes uit voor die aambeienzalf?"

BORIS

VERWACHT: MAART 2006



The Godfather

EA'S BELANGRIJKSTE GAME OOIT

Het is bijna maart, dat betekent dat het bijna tijd is voor The Godfather. Een titel van EA die volgens de geruchten, de duurste videogame gaat worden die ooit is gemaakt.

Dat The Godfather heel erg veel geld heeft gekost om te maken dat kunnen we ons wel voorstellen. De licentie is miljoenen waard, de stemmen van acteurs als James Caan en Robert Duval nog eens miljoenen, de rechten voor de muziek hebben zeker tonnen gekost en dan hebben we het nog niet eens gehad over die meer dan honderd man die al een jaar lang bij EA dag en nacht zitten te werken om de game op tijd af te krijgen.
Geruchten gaan dat het hele project de zestig miljoen dollar al is gepasseerd en als de marketing is langs geweest met zijn pet dan is de kans groot dat Electronic Arts en Paramount Pictures aan het hele project tegen de honderd miljoen dollar hebben uitgegeven.
Dat betekent gelijk dat The Godfather voor Electronic Arts waarschijnlijk de belangrijkste game ooit gaat worden. Als er zulke bedragen op het spel staan, kan zelfs de videogame gigant uit San Francisco zich geen flop veroorloven. Per slot van rekening zakte het aandeel EA al ruim twee dollar toen het bedrijf een paar maanden geleden aankondigde dat het spel niet meer voor de kerst in de winkels zou liggen.

+ Strategische element kan iets bijzonders worden

− Er moet nog heel veel gefinetuned worden

TEGENSLAG

Het project heeft inderdaad te kampen met de nodige tegenslag. De internationale pers was niet echt onder de indruk van de presentatie die Electronic Arts gaf op de E3 en ook bij de PU verschilden de redacteuren sterk van mening.
En dan is er de preview versie die we eind vorige week binnen kregen. Stemmen die niet synchroon lopen, textures die ontbreken, een besturing tijdens de gevechten die nog steeds niet echt lekker loopt, cutscenes die missen en zo kan ik nog wel even doorgaan.
Het is zeker niet zo dat de game niet goed in elkaar zit, het is alleen zo jammer dat we de hele tijd geconfronteerd worden met de druk die EA uitoefent op de developers. De enige reden dat we nu een



"RESPECT IS WAAR 'T IN HET NEW YORK VAN DE JAREN '30 ALLEMAAL OM DRAAIT."

alpha versie krijgen opgestuurd als preview versie, is omdat de beta versie nog niet klaar is. En als de druk voor EA zo groot is om nu buggy preview versies uit te sturen dan zou de druk ook wel eens zo groot kunnen zijn dat ze uiteindelijk een versie uitbrengen die eigenlijk nog wel een paar maanden werk had kunnen gebruiken.

RESPECT

Maar tot het zover is, zijn we toch overwegend positief. The Godfather belooft namelijk een van de meest spectaculaire titels ooit te worden.
Jij kruipt in de huid van een jonge maffioso die zich nog dagelijks opwindt over de moord op zijn vader. Als kleine jongen was je getuige van die moord en Don Corleone gaf je het advies om je woede te bewaren voor later. Nou, het is nu dus later.
Via een serie opdrachten werk je je langzaam naar de top van de Corleone familie. Tijdens de missies, die je overigens net als in GTA kiest door met een bepaald persoon te praten of een bepaald huis binnen te lopen, krijg je soms de kans om hier en daar wat bij te verdienen. Zo kun je, via afpersing, een illegaal casino beginnen en hier en daar een klusje opknappen en de winst zelf houden.
Zo verdien je respect en respect is waar 't in het New York van de jaren '30 allemaal om draait.

BRILJANTE ZET

New York dus. Daar speelt de game zich af. Little Italy om wat specifieker te zijn. De stad is realistisch nagemaakt en ook de straatnamen kloppen. De game lijkt in veel opzichten op Grand Theft Auto en misschien nog wel meer op die andere Take 2 game: Mafia. Je kunt op eigen houtje een beetje rondrijden in gestolen auto's en er gebeurt genoeg op straat om je tussen de missies door mee te vermaken.
Daar komt nog eens bij dat deze The Godfather een strategisch element heeft dat ik nog niet eerder heb gezien in games als Grand Theft Auto. Het lijkt een briljante zet.
Het is namelijk de bedoeling dat je heel Manhattan in handen krijgt. De stad is opgedeeld in wijken en je kunt een wijk overnemen door de lokale winkeliers af te persen en de rivaliserende bendeleden uit te schakelen.
Dit is het punt waarop The Godfather echt een heel goed spel wordt. Mits dit hele systeem door EA goed wordt uitgevoerd natuurlijk.
Het is namelijk niet zomaar mogelijk om een wijk in te lopen en bij de slager, de bakker en de lokale pub alles kort en klein te slaan; dat levert niets op. Het is de bedoeling dat je de buurt leert kennen, dat je informatie in wint. Je kunt namelijk praten met iedereen die op straat loopt en een afgeperste winkelier wil nog wel eens wat informatie geven over andere winkeliers in de buurt. Niet alle businesses hebben een uithangbord en een grote etalage waarop staat wat voor bedrijf het is. Er zijn hoerententen en casino's en alles wat god verboden heeft speelt zich af in zo'n buurt en jij moet het zien uit te vinden anders kun je een buurt niet zomaar overnemen.

NIEUW LEVEL

Zoals ik al zei hebben we een alpha versie gespeeld en het is moeilijk om hier conclusies aan te verbinden.
Ik verheug me zwaar op deze game omdat ik hoop dat het strategische element dit hele genre naar een nieuw level zal weten te tillen. Dat zou echt heel mooi zijn want er zijn al veel te veel Grand Theft Auto klonen die eigenlijk niets toevoegen aan het hele sandbox genre, zoals dat heet.
Ik geloof er heilig in dat Electronic Arts het beter gaat doen. Ik hoop alleen dat ze de game pas uitbrengen als het spel echt helemaal klaar is. Tot die tijd kijk ik The Godfather DVD box nog maar een keer.


"Hips, hik; sjeg heppie errugens m'n stuur gesien?"


De slager dacht nog effe na of ie die grap over zijn varkenspootjes nu wel of niet leuk moest vinden.


Hij had 'm dus wel leuk moeten vinden. Nu heeft ie beet.


Een gebruikelijke ochtendlijke begroeting in de jaren '30 in New York. Ze namen natuurlijk wel eerst even hun hoed af.


Sommige gasten staan er ook echt bij alsof hun wapen het verlengstuk van hun geslacht is.

PU KIJKT IN D

Januari is een maand van terugkijken en vooruitblikken. Onze terugblik op 2005 vind je in de What's Up sectie. Dit gedeelte van het blad is bestemd voor een vooruitblik, en niet zo maar een vooruitblik...
We kijken namelijk niet alleen vooruit naar wat er dit jaar allemaal gaat gebeuren in gamesland. Nee, we turen ook in onze glazen bol en buigen ons hoofd over kwesties als 'komt er ooit één console', 'verdwijnt de PC', 'hoe revolutionair is de controller van de Revolution' en 'hoe gamen we over tien jaar'.
Dus als je wilt weten of het nog wat wordt met die hobby van je, checken die handel!



E GLAZEN BOL

KOMT ER OOIT EEN UNIVERSELE SPELCOMPUTER?

Is het niet achterlijk dat we meerdere consoles (plus een PC en nog wat handhelds) moeten kopen om álle toffe games te spelen? Het kost ons in ieder geval een godsvermogen.

'Komt er ooit een universele spelcomputer?' Dat vroegen we ons al af in de allereerste PU, in 1993. Niels 't Hooft (!) schreef er als lezer zelfs een brief over naar Yo! Post, in de trend van: "Hé gasten, wat is dit voor een belachelijke situatie, ga er snel iets aan doen!" Helaas, hoewel we toen ook al oppermachtig waren, veranderde er niks.



Panasonic's 3DO: te duur om een succes te worden.

WEINIG AANDACHT

Het verbaast ons dat de kwestie van de universele console (voor de n00bs: één console waarop je alle spellen kunt spelen) nog maar zo weinig aandacht krijgt. Kennelijk zijn we er met z'n allen na vier gamegeneraties zo aan gewend, dat we ons erbij hebben neergelegd. Terwijl een universeel platform in andere segmenten toch echt de gewoonste zaak van de wereld is. Met iedere PC kun je internet benaderen, elke TV kan afstemmen op RTL4 en elke auto loopt op ieder merk benzine.



Army Men: te slecht om een succes te worden.

ARMY MEN, GAME OVER

De kern van het probleem is dat consolefabrikanten hun machines verkopen zonder winst, soms zelfs met verlies. Ze verdienen aan de games, en niet alleen aan spellen die ze zelf produceren. Als bijvoorbeeld Activision een Xbox-spel verkoopt, gaat een deel van de opbrengst naar Microsoft.
Begin jaren negentig was er een bedrijf dat dit systeem probeerde te doorbreken. Men bedacht een open technische standaard; iedereen mocht daar hardware mee bouwen. Ondere andere Panasonic deed mee. Maar Panasonic wilde wél winst maken op de hardware. Zo werd de console een tikje aan de dure kant...
We hebben het hier over 3DO, dat later die shitty Army Men-games uitbracht en uiteindelijk (eigen schuld dikke bult) roemloos ten onder ging.
Voeg daar nog eens aan toe dat Sony, Nintendo én Microsoft alledrie op eigen wijze succesvol zijn en je begrijpt dat niemand staat te popelen om een nieuwe videogamestandaard neer te zetten.

MISSCHIEN OOIT?

De iPod van Apple doet vermoeden dat het ook anders kan. Apple maakt geen winst op de software die je afspeelt, in dit geval de muziek. De centen worden binnengehaald met de hardware, wat kan doordat die betrekkelijk eenvoudig in elkaar zit. De iPod heeft minder functionaliteit dan goedkopere concurrenten; het briljante ontwerp zorgt voor de meerwaarde.
De iPod heeft het voordeel dat een MP3-speler in principe altijd alleen maar MP3's hoeft af te spelen. Echter, nieuwe consoles bestaan bij de gratie van de allernieuwste technologie die nóg mooiere beelden genereert.
Onze conclusie is dan ook dat een universele console er voorlopig niet in zit. De drie grote partijen spenderen zoveel geld aan hun baby's dat ze die niet zo maar prijsgeven.

"DE DRIE GROTE PARTIJEN SPENDEREN ZOVEEL GELD AAN HUN BABY'S DAT ZE DIE NIET ZO MAAR PRIJSGEVEN."

We hebben ook het vermoeden dat als we de techniek in de hardware echt volledig zouden betalen, we zo maar het dubbele (lees 800 euro) voor een Xbox 360 of PS3 zouden moeten lappen, en dat wil je echt niet.
Wie weet moeten we het hier nog maar eens over hebben als de techniek zó ver gevorderd is dat er grafisch nauwelijks meer vooruitgang te boeken valt.



De iPod: briljant ontwerp.

TOP 5 GESLAAGDE VERNIEUWINGEN

1 3D GRAPHICS

Een ontwikkeling die zowel het uiterlijk als de gameplay van videogames radicaal heeft beïnvloed. In één klap kwamen realistische werelden tot leven en konden veel meer mensen zich inleven in de avonturen die developers maakten.

2 ANALOGE BESTURING

(zie screen)
Misschien niet het eerste dat in je opkomt als je over nieuwe ontwikkelingen nadenkt, maar zonder analoge besturing zouden veel 3D games niet lekker spelen. Uiteraard moet digitale besturing wel optioneel blijven.



3 SURROUND SOUND

Je moet natuurlijk wel investeren in een leuk surround setje om te kunnen genieten van een indringende audio-ervaring, maar dan heb je ook wat. Goed geluid is een onderschat onderdeel van de immersie (Jan beweert nog steeds dat dit een Nederlands woord is) oftewel spelervaring.

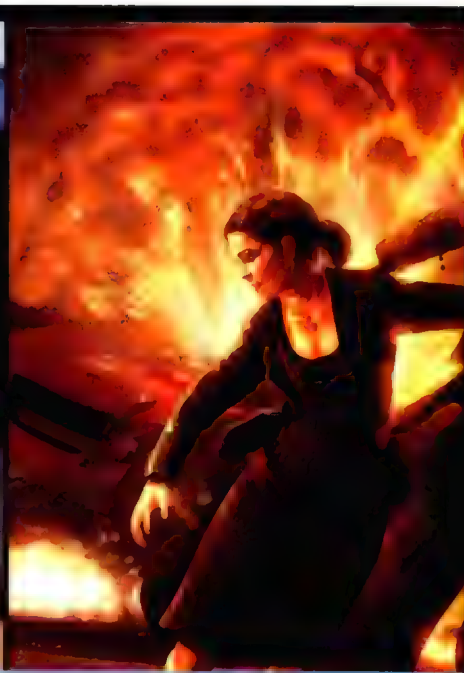
4 HDTV

Het zal nog wel even duren voordat iedere gamer kan genieten van high defenition weergave. De TV schermen die deze hogere resolutie ondersteunen zijn immers nog behoorlijk prijzig, maar pas op HDTV kun je optimaal van de graphics genieten. PC gamers weten wat we bedoelen. Bij de PU zweren we er inmiddels bij!

5 RUMBLE

Ondertussen is het de normaalste zaak van de wereld dat een controller meetrilt met de actie. Toch verdient de rumble feature naar onze mening een plekje in deze top 5. Het maakte games spannender en beter hanteerbaar (denk aan racegames).





2006: DE 25 MEEST BEGEERDE GAMES

2006 wordt een waanzinnig jaar met de komst van twee nieuwe consoles, een Xbox 360 die op stoom raakt, plus drie 'oude' consoles en de PC die nog een woordje meespreken. Dat gaat op zeker veel fraais opleveren. We liepen met z'n allen alle releaselijsten voor 2006 door en plukten er de 25 games uit waar we het meest naar uitkijken.

25 UNREAL TOURNAMENT 2007
3 PUNTEN

PLATFORM: PC, XBOX 360, PS3
RELEASEDATUM: Q4

Epic scoort al een hele hoge positie met Gears of War en van Unreal 2007 wordt ook veel verwacht. Niet voor niets wil Sony deze razendsnelle shooter als launchgame voor de PS3. Unreal Tournament 2007 zal eind dit jaar de online shooter worden.

24 24: THE GAME
4 PUNTEN

PLATFORM: PS2
RELEASEDATUM: Q1/Q2

De TV-afleveringen van de 24-serie zijn meesterlijk en houden ons aan de buis gekluisterd. Sony verwacht veel van deze game en algaand op hetgeen we gezien hebben, zouden ze daar weleens gelijk in kunnen krijgen. Met de verhaallijn zal het sowieso wel goed zitten.

23 DEAD RISING
5 PUNTEN

PLATFORM: XBOX 360
RELEASEDATUM: Q3

In de zombie slasher Dead Rising beland je in een stadje dat bevolkt wordt door duizenden levende doden. Het spel is grappig en smerig tegelijk. Ieder voorwerp dat je ziet, kun je gebruiken om je belagers mee van je af te meppen. Golfclubs, bezemstelen, paspoppen noem het allemaal maar op, ook een kettingzaag biedt soms uitkomst...

22 SUPREME COMMANDER
6 PUNTEN

PLATFORM: PC
RELEASEDATUM: Q3/Q4

De makers van Total Annihilation keren na de twee RPG's Dungeon Siege I en II terug naar hun RTS roots met Supreme Commander; een futuristische RTS waarin vele duizenden units het beeldscherm bevolken. Vanwege de mogelijkheid zeer ver in en uit te zoomen kun je die champignon-vormige rookwolk na het droppen van een atoomraket prachtig zien..

21 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION LOST
7 PUNTEN

PLATFORM: PC, XBOX 360
RELEASEDATUM: Q1/Q2

Deze RPG die je speelt vanuit de eerste persoon kent levensechte personages die realistische uitdrukkingen vertonen, naar gelang je gedrag. De grafische pracht is ongekend en de speelwereld is gigantisch groot en staat garant voor honderden uren gameplay.

20 KINGDOM HEARTS 2
8 PUNTEN

PLATFORM: PS2
RELEASEDATUM: 2006

Square en Disney halen alles uit de kast voor het vervolg op Kingdom Hearts. Nog meer Disney films werden als inspiratiebronnen gebruikt en ook Square laat vele bekende Final Fantasy personages opdraven. De tekenfilm look is geperfectioneerd; één wereld speelt zich hele maal af in zwart-wit, naar de eerste Disney tekenfilm ooit!

19 DTM RACE DRIVER 3
8 PUNTEN

PLATFORM: PC, PS2, XBOX
RELEASEDATUM: MAART

J.J. en Ed zweren beiden dat DTM Race Driver 3 de beste racegame van 2006 gaat worden. Vergeet GT4, vergeet GT Legends, vergeet zelfs Project Gotham 3. Dit is het echte werk!

18 ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS
9 PUNTEN

PLATFORM: PS2
RELEASEDATUM: 2006

De Onimusha serie is nog steeds alive & kicking en dat gaat Capcom bewijzen met Dawn of Dreams. Nieuwe personages, een nieuw battlesysteem, coöperatieve play, realtime wisselen tussen helden en meer RPG invloeden maken dit een game om in de smiezen te houden dit jaar!

17 ALONE IN THE DARK
10 PUNTEN

PLATFORM: XBOX 360
RELEASEDATUM: 2006

Een nieuw deel in de Alone in the Dark serie - de oervader van het survival horror genre - is altijd reden tot een dansje, al viel de laatste een tikkeltje tegen. Het nieuwe deel tilt horror en grafische details naar een angstwekkend hoog level.

SPELREGELS

Gezamenlijk was een lijst van meer dan vijftig games opgesteld. Alle redacteuren mochten vervolgens aan tien games punten geven, respectievelijk 10, 9, 8, 7, etc. De stemming was anoniem zodat er geen tactische coalities gevormd konden worden om een bepaalde game naar boven te krijgen. Als een game veel punten heeft gehad, dan weet je dus dat, gezien onze uiteenlopende voorkeuren, de game echt veel kwaliteit in huis heeft.

WAAR ZIJN DE HANDHELDS?

Games voor PSP, GBA en DS gemist? Dat kan! Die doen we namelijk volgende maand. We wilden de handheldgames namelijk niet laten ondersneeuwen in al het PC en console-geweld. Dat verdienen ze niet.









16 NINETY NINE NIGHTS
10 PUNTEN

PLATFORM: XBOX 360
RELEASEDATUM: Q3

Denk aan Kingdom Under Fire alleen dan met een dikke Japanse saus én maal 1000! Dan heb je een goed idee wat je van dit epische hack & slash spel kunt verwachten. Magie, combo's en vette moves zijn de belangrijkste ingrediënten. Vooral de immense velden vol vijanden hebben dat echte next gen gevoel.

15 PREY
11 PUNTEN

PLATFORM: PC, XBOX 360
RELEASEDATUM: Q1/Q2

De makers van Prey wonen de Doom 3 engine van id Software volledig uit. De graphics zijn waanzinnig en het sciencefiction avontuur wordt heftiger en toffer dan Quake 4 en Doom 3 bij elkaar. Keiharde shootouts naast spirituele indianen moves waarbij je bovendien ondersteboven op plafonds kunt rennen en knallen!

14 ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
11 PUNTEN

PLATFORM: PC, XBOX 360
RELEASEDATUM: Q3

Id's antwoord op Battlefield 2 en misschien ook wel op de klacht dat ze vastgeroest zitten in het gangetje-gangetje patroon. De snelheid en brute vuurkracht van Quake gecombineerd met het tactische werk van Battlefield 2. We kunnen niet wachten.

13 HITMAN: BLOOD MONEY
18 PUNTEN

PLATFORM: PC, XBOX, PS2
RELEASEDATUM: Q1

De kale killer is back. Een game die luguber moorden en diep denkwerk op unieke wijze combineert. Daarnaast kent Blood Money enorm veel replay door de verschillende manieren van moorden en de vele wapens en ugrades die je kunt scoren. Kortom; dit wordt de beste Hitman uit de serie!

12 SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
18 PUNTEN

PLATFORM: GAMECUBE, PC, XBOX, XBOX 360, PS2
RELEASEDATUM: Q1

Met Double Agent slaat Ubisoft een totaal andere weg in. Stealth wordt gecombineerd met volledig nieuwe gameplay waarbij bikkel Sam Fisher diep undercover gaat en een terroristische organisatie moet infiltreren. Geen goggles, geen gadgets, geen snipergun met vizier meer. Spionage met een hoofdletter S. De Xbox 360 versie gaat bovendien grafisch een kunstwerk worden!

11 SHADOW AND THE COLOSSUS
23 PUNTEN

PLATFORM: PS2
RELEASEDATUM: FEBRUARI

De meest aparte game uit deze Top-25 en door ons al beloond met een mooie ronde 90. Misschien niet de makkelijkste action adventure, maar wie zegt dat alles in het leven makkelijk moet gaan. Niet zeiken dus, gewoon uitproberen. Het is een ervaring die je nooit meer vergeet.

10 THE GODFATHER
23 PUNTEN

PLATFORM: PC, XBOX, XBOX 360, PS2, PSP
RELEASEDATUM: MAART

Nu al de duurste game ooit gemaakt, en hij is nog niet eens af. Of deze action adventure in de fascinerende Godfather-setting ook echt in maart zal uitkomen, betwijfelen we want voor EA hangt te veel van deze game af om de boel te rushen.

9 WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADES
25 PUNTEN

PLATFORM: PC
RELEASEDATUM: Q2

Als je niks met World of WarCraft hebt, zal dit je aan je reet roesten. Als je het wel digt, dan is dit verplichte kost. De sensatie van 2005 komt met splinternieuwe content. Een paar man op de redactie kunnen er nu al niet van slapen.

8 BULLY
26 PUNTEN

PLATFORM: PS2, XBOX
RELEASEDATUM: APRIL

Niemand heeft de game rond dit etterbakje nog gespeeld en toch willen veel politici hem al verbieden. Typisch een Rockstar-product, omgeven door rumoer. Het gegeven van het spel: keihard overleven op een schoolinternaat voor lastige kids, lijkt ons echter erg leuk. De punten zijn dan ook (naast wat getoonde levels) vooral door nieuwsgierigheid ingegeven.

7 PRO EVOLUTION SOCCER 6
26 PUNTEN

PLATFORM: PS2, XBOX, XBOX 360, PC
RELEASEDATUM: Q3

Hier kunnen we kort over zijn: de beste voetbalgame komt met een nieuw deel. Die moeten we hebben.

6 FINAL FANTASY XII
27 PUNTEN

PLATFORM: PS2
RELEASEDATUM: Q3/Q4

De nieuwe Final Fantasy is al meer dan vijf jaar in de maak maar zal dan toch eindelijk in 2006 uitkomen. Met een nieuw verhaal, een nieuwe cast maar nog veel belangrijker, een nieuw direct vechtsysteem en niet louter random encounters. De laatste FF op de PS2 gaat er uit met een knal!

5 BLACK
29 PUNTEN

PLATFORM: PS2, XBOX
RELEASEDATUM: Q2

Na het spelen van één enkel level durfden een paar redactieleden al te roepen dat dit wel eens dé singeplayer shooter van 2006 kan gaan worden. Alles kan in dit spel kapot. Hoe cool kan het leven zijn!

4 OKAMI
30 PUNTEN

PLATFORM: PS2
RELEASEDATUM: Q3

Schilderachtig mooi spel waarin spelers in de huid kruipen van een God die zich op aarde begeeft in de gedaante van een wolf. De spelwereld en de personages zijn visueel als een schilderij in beeld gebracht en de speler kan met behulp van een penseel bruggen schilderen en puzzels oplossen. Even artistiek als bijzonder.

3 RESIDENT EVIL 5
37 PUNTEN

PLATFORM: XBOX 360
RELEASEDATUM: 2006

Het vervolg op dé vetste game van vorig jaar (zie ons overzicht 2005). Dat wil je spelen. De typische beklemmende RE sfeer, maar dan met next gen graphics. Hou ons vast!

2 GEARS OF WAR
43 PUNTEN

PLATFORM: XBOX 360
RELEASEDATUM: 2006

Gears of War kan wel eens als eerste game écht gaan aantonen hoe goed de Xbox 360 is. De shooter van Epic is in ieder geval de enige game van de tweede generatie waar we al betrouwbare beelden (lees ingame) van hebben gezien. Super realistisch vormgegeven spierbonken schoten in een postapocalyptische setting hun brute wapens op elkaar leeg. Totale chaos heeft er nog nooit zo mooi uitgezien.

>>



NR 1

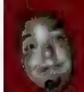
ZELDA: THE TWILIGHT PRINCESS 57 PUNTEN

PLATFORM: NGC
RELEASEDATUM: Q2/Q3



Met afgetekende voorsprong werd de nieuwe Zelda verkozen tot de game in 2006 waar we het meest naar uitkijken. De game kreeg maar liefst 14 punten meer dan de nummer 2: Gears of War. Hoe populair dit spel bij de PU-redactie is, blijkt ook uit het feit dat het de enige titel is waar iedereen op gestemd heeft. De vier grootste liefhebbers leggen uit waarom iedereen straks The Twilight Princess moet gaan checken.

JURJEN



Ik denk dat het vooral de herinnering aan de vrijwel perfecte Zelda-avonturen als A Link to the Past, Ocarina of Time en Majora's Mask is die mij zo hartstochtelijk doen uitzien naar een nieuw avontuur.

Het verhaal van een wat overmoedige jongeman die door het lot wordt aangewezen om een avontuur te beginnen dat eigenlijk te groot voor hem is, met nauwelijks te overziene uitdagingen en duistere beproevingen. Het is al zo vaak verteld, maar de emotionele werking ervan heeft nog niets van zijn kracht verloren.

Op basis van wat ik tot nog toe van Twilight Princess heb gezien, vermoed ik dat Nintendo er alles aan wil doen om een game te maken die zich kan meten met de beste Zelda's, en het feit dat de game onlangs werd uitgesteld, ondersteunt deze gedachte.

JAN

Zelda staat voor mij voor de ultieme magie en fantasie. Ik hou ervan ondergedompeld te worden in een fictieve wereld waar ik écht deel van uit maak. Dat heb ik bij alle Zelda games nog gehad.



De nieuwe Zelda barst uit zijn voegen van het avontuur en heeft de potentie de serie naar nieuwe hoogten te tillen. Waar andere fantasy games steeds hetzelfde trucje uithalen of platgetreden conventies gebruiken, is ieder Zelda-avontuur uniek.

Ook the Twilight Princess slaat weer een nieuwe weg in en ik kan niet wachten om het uiteindelijke spel in een heerlijke lange zit uit te spelen.

Net als Resident Evil 4, verwacht ik dat Twilight Princess de GameCube nog een keer een flinke boost zal geven. Dit wordt een avontuur dat je als gamer - of je nu wel of niet tot het Nintendo kamp hoort - gewoon gespeeld moet hebben!

STEVEN



De Zelda serie heeft iets magisch, en dat is altijd al zo geweest. Dat vind ik heel knap omdat het gegeven eigenlijk zo simpel is. Drie magische objecten met speciale eigenschappen (de Triforce), een slechterik, een prinses, een held in te strakke kleding en magische bossen.

Er zitten geen ellenlange filmpjes in de games die het verhaal vertellen, en toch is dat ene speciale gevoel dat zo veel games wanhopig trachten na te bootsen op een hele natuurlijke ongeforceerde manier aanwezig.

Dit gegeven, gecombineerd met actie- en avontuurelementen van het hoogste niveau, maakt van iedere Zelda game verplichte kost als je het mij vraagt.

Het gevoel dat je overvalt als je succesvol uit een dungeon komt, is geweldig. En alles dat ik van The Twilight Princess heb gezien doet mij vermoeden dat dit deel heel serieus wordt genomen door Nintendo.

NIELS

Een nieuwe Zelda is altijd tof. De formule is gewoon sterk: een fantasieland vol doolhof-achtige kerkers, waarin je steeds nieuwe gereedschappen vindt voor nóg meer mogelijkheden. Daarnaast is Nintendo nooit te beroerd om de uitwerking van de formule op creatieve wijze te variëren.

In het geval van Twilight Princess ben ik blij dat Nintendo verder is gegaan dan 'de fans geven wat ze willen', namelijk een meer realistisch ogende Zelda. Zo kun je in een wolf veranderen, die je anders bestuurt dan Link - en speelt communiceren met dieren een grote rol.

Dat de game een halfjaar werd uitgesteld, doet vermoeden dat er een groot aantal goed uitgewerkte omgevingen en puzzels in wordt opgenomen, zoals de makers ook hadden beloofd.

De kans is groot dat dit de beste Zelda ooit wordt, en daarmee ook gewoon het beste action-adventure aller tijden. Ik kan niet wachten om Twilight Princess te spelen en te ontdekken welke verrassingen het spel allemaal voor me in petto heeft!

WIST JE DAT...

- ... The Ocarina of Time lange tijd de snelst verkopende game ooit was. In een maand tijd gingen er meer dan 2,5 miljoen kopieën van over de toonbank.
- ... Zelda 1 de eerste game ooit was waarvan een miljoen exemplaren werd verkocht.
- ... de persoon die de stem van jonge Link deed, een vrouw was.
- ... ontwikkelaar Miyamoto het idee voor de Zelda-serie haalde uit de fantasie van kinderen om de bossen achter zijn huis te ontdekken.
- ... de film 'Legend' met Tom Cruise de andere inspiratiebron voor Miyamoto vormde. Huur de film maar eens en je ziet de overeenkomsten.
- ... er een Zelda game is gemaakt voor de BS-X (SNES) die nooit is uitgekomen. Het betrof de verbeterde versie van de originele Zelda voor de NES.
- ... de geesten uit Ocarina of Time genaamd Poe hun naam hebben ontleend aan de dichter Edgar Allen Poe.
- ... het met kippen gevulde dorp Kakariko die naam kreeg omdat de Japanse kippen dat geluid maken.

KOMT MICROSOFT MET EEN NIEUWE HANDHELD?

In 2005 gebeurde het eindelijk: Sony's PSP bezorgde Nintendo de broodnodige competitie op de handheldmarkt. Waar voorheen elke concurrent (Wonderswan, Gizmondo, N-Gage) zijn tanden stuk brak op de draagbare spelcomputers van Big N, lukte het Sony wel om gamers aan zich te binden. De vraag is nu: is dit het begin van een nieuw tijdperk waarin er nog meer concurrenten komen, of blijft het voorlopig bij deze twee spelers?



De PSP slaagde er als enige in het monopoly van Nintendo te doorbreken.

Na het falen van de N-Gage denken we dat er maar één bedrijf in staat is om met succes een derde handheld op de markt te brengen. Echter, tot voor kort ontkende Microsoft alle geruchten over een draagbare computer.



Peter Moore: Read my li... uuh arm. Pijnlijk missertje, de beoogde launchdate van Halo 2....

In 2004 meldde Xbox-boss Peter Moore zelfs dat Microsoft niks met handhelds had en dat ook nooit zou hebben. Want, en we citeren mister Moore, "gamen op je handheld is een eenzame, tijdrovende bezigheid waar geen enkele toekomst in zit. Die toekomst ligt in het met elkaar gamen" (de reden ook dat Microsoft zoveel energie in Xbox Live stopt).

GROTE MARKT

Nu, helaas voor de heer Moore, had ie niet helemaal gelijk. Er blijkt weldegelijk toekomst (lees geld) in handheld gaming te zitten.

In 2005 is er meer dan drie miljard dollar omgezet in deze markt en analisten zeggen dat dit in 2008 zelfs 6 miljard zal zijn. Verandert dit gegeven iets in de houding van Microsoft? We weten het niet. Wel is de opmerking van Jay Allard op de afgelopen X05 opmerkelijk. Hij gaf aan dat Sony een grote fout had gemaakt door zich op de PSP te focussen en niet op de PS3. De Xbox-topman vervolgde: "Wij hadden ook plannen om met een handheld te komen, maar in plaats daarvan hebben we ons gericht op het voltooien van de Xbox 360."

Kortom, Microsoft dacht of denkt inmiddels weldegelijk na over een nieuwe handheld. Maar wanneer en of die komt?

NIET DOEN

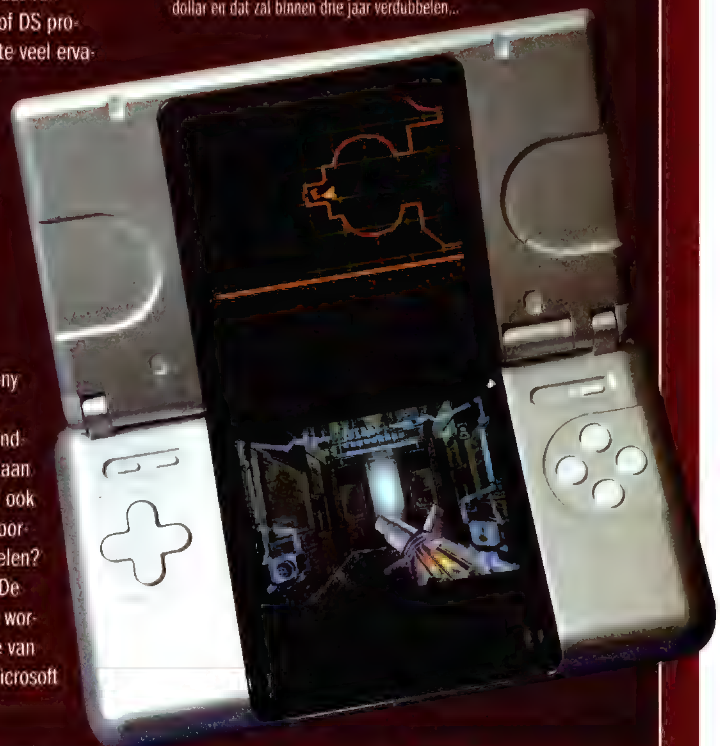
Laten we eens in hun schoenen gaan staan. Wat voor handheld moet Microsoft maken om succesvol te zijn?

"MICROSOFT MOET NATUURLIJK GEEN TWEEDE PSP MAKEN. DAN LOPEN ZE WEER ACHTER SONY AAN."

De markt voor de jongere gamer lijkt ons compleet van Nintendo. Elk product wat enigszins op de GBA of DS probeert te lijken, is kansloos. Nintendo heeft hier te veel ervaring. Niet doen dus!

Interessanter is de wat oudere gamer en/of de volwassen man/vrouw. Het succes van de PSP bewijst dat een handheld vol entertainment (gamen + film en muziek) prima kan verkopen. Maar Microsoft moet natuurlijk geen tweede PSP maken, dan lopen ze weer achter Sony aan.

In 2005 was de handheld markt goed voor drie miljard dollar en dat zal binnen drie jaar verdubbelen...



HET KANTOOR

Microsoft is echter sterk op een gebied waar Sony een absolute n00b is: het 'kantoor'. Wat zou er gebeuren als de Amerikanen komen met een handheld die de functionaliteit van een PSP koppelt aan die van een Palmtop? Wat als je deze handheld ook nog eens als een PC kunt gebruiken en dus bijvoorbeeld via Wi-Fi online World of Warcraft kunt spelen? Een belachelijke droom? Wij dachten van niet! De techniek is er al voor een deel en de netwerken worden alleen maar sneller. Het is echt een kwestie van tijd tot iemand zoiets op de markt brengt, en Microsoft lijkt ons daarvoor de aangewezen kandidaat.



Jay Allard, Microsoft's secteleider, openbaarde dat men plannen had voor een handheld.



"IN 2006 ZULLEN DE MEESTE CONSOLES OOIT IN PU'S TESTHOK STAAN: MAAR LIEFST ELF STUKS: GBA (SP), DS, PSP, NGC, REVOLUTION, PS2, PS3, XBOX, XBOX 360, PC EN MOBIELTJE."

HET EIGENWIJZE WIJ



Na al dat getuur in de kristallen bol is het fijn om ook even een tastbaar stuk toekomst in handen te hebben: de controller van de Revolution. Waar gaat Nintendo naartoe met dat ding?

JURJEN

Als we eens achterom kijken en zien wat er de laatste dertig jaar is veranderd in de wereld van de videogames, zal het ons verbazen als games over dertig jaar nog op dezelfde manier worden gespeeld als vandaag. We zijn immers geëvolueerd van een logge joystick/controller met een enkele knop naar draadloze controllers met force feedback, talloze knoppen en shoulder buttons.



Van logge joystick...
... naar draadloze controller.

Als we proberen te raden hoe games dan wel gespeeld zouden worden, belanden we al snel bij de huidsensitieve emotiemeters, geur-en-pijntelevisie en breingestuurde hologrammen. Met andere woorden: puur speculatief gewauwel dat vanuit technisch oogpunt misschien wel haalbaar zou zijn, maar nog moeilijk voor te stellen valt. En speelt het ook lekker?

ELFENLAARSJE

Wat je ook van Nintendo vindt, ze verdienen minstens een elfenlaarsje vol credits voor de manier waarop ze nieuwe ideeën en technologieën in videogames weten te integreren.

Door hun vaak creatieve en fun-gerichte vernieuwingen maakt Nintendo het spelen van videogames niet alleen anders maar – volgens sommige mensen – ook veel leuker. Dat doen ze enerzijds door binnen de games zelf de grenzen van de genres wat op te rekken, anderzijds door de spelbesturing van tijd tot tijd aan te pakken.

VERMAKEN

De technologieën bestonden al, maar Nintendo was de eerste die zaken als vierpuntsdruktoets, analoge spelbesturing, trilfunctie en touch-screen toepaste op een manier dat er werkelijk vernieuwende en ook nog eens vermakelijke spelervaringen uit voortvloeiden. En dat is iets wat misschien niet



Het Nintendo Rumble Pack zorgde voor 't eerst dat je trillingen kon voelen tijdens het gamen.

DPD WEL OF GEEN SUCCES...

DAVEREND SUCCES



Sommige gadgetgeile managers gebruikten al een dergelijk aanwijsding om hun presentaties wat allure te geven, maar Nintendo maakte de bewegingsgevoelige techniek voor het eerst geschikt voor het besturen van videogames.

De game Ultimate Mario demonstreert op indrukwekkende wijze wat er allemaal mogelijk is in het tijdperk van de DPD. Omdat ook games als shooters, racespellen en adventures zich veel preciezer en makkelijker met de nieuwe controller laten besturen, krijgt de populariteit van de videogames een nieuwe impuls: eindelijk zijn games door iedereen te besturen!

Third party's als EA, Activision en Ubisoft maken massaal exclusieve games voor de nieuwe console van Nintendo, iets wat bij de Xbox 360 en PS3 maar mondjesmaat gebeurt.

Microsoft en voormalig marktleider Sony proberen nog te redden wat er te redden valt door ook met iets dergelijks te komen, maar ze worden geplaagd door tijdgebrek en technische problemen.

DIKKE FLOP



De eerste game die van het DPD gebruik maakte is Ultimate Mario. Volgens sommige hardcore gamers een briljant spel maar het grote publiek toont weinig interesse en laat zich liever betoveren door de flitsende graphics van de twee andere next gen consoles.

Er volgen nog enkele games die goed gebruik maken van de DPD maar de massa zit duidelijk niet te wachten op de gimmickachtige minigame-collecties van Viewtiful Joe: Move it! en Donkey Konga Swing Your Stick.

Als belangrijke third party's als EA en Ubisoft besluiten om de Revolution vanwege dalende verkopen niet langer te ondersteunen, weet Nintendo nog een tijdje het hoofd boven water te houden met games als Mario Tennis Smash en Yoshi Clash Volleyball.

In 2007 besluit Nintendo zich moegestreden terug te trekken uit de hardware-wereld om zich voortaan te beperken tot het ontwikkelen van software. Op de E3 van 2008 maakte Bill Gates samen met Miyamoto bekend dat de volgende Zelda exclusief verschijnt voor de Xbox 1080.

SDING VAN NINTENDO

ALLEEN NINTENDO VERNIEUWT ECHT

1984 - Vierpuntsdruktoets: Eind jaren zeventig voor het eerst gebruikt in Nintendo's Game & Watch (een serie mobiele spelcomputertjes).
Doorbraak kwam op de NES toen de vierpuntsdruktoets zijn debuut maakte bij het besturen van games op TV. Toptitel was Super Mario Bros waarin gedemonstreerd werd hoe comfortabel de nieuwe besturingsmethode was.
De D-pad betekende het einde van het joystick-tijdperk en maakte Nintendo marktleider.

1995 - Analoge Stick: Werd al mondjesmaat gebruikt door PC-gamers maar Nintendo verbeterde de techniek om deze op meesterlijke wijze toe te passen in Super Mario 64. De wereld is nooit meer hetzelfde geweest.

1997 - Rumble Pack: De tril-functie uit de grote speelhalkasten kwam naar de huiskamer in de vorm van het Nintendo 64 Rumble Pack dat in de onderkant van de N64-controller moest worden geschoven.
De game Star Fox: Lylat Wars demonstreerde perfect hoe sfeerverhogend het meetrillen met de actie kon werken.

2004 - Touch screen: Handpalmcomputertjes maakten er al jaren gebruik van, maar Nintendo was de eerste om touch-screen functies te integreren in een spelcomputer.
De minigames van Super Mario 64 DS en Wario Ware Touched demonstreerden de potentie van directe besturing op het beeldscherm.



Meteen een succes; de touch-screen functie.

iedereen zich realiseert.
Belangrijk om hierbij op te merken: bij elk van deze vernieuwingen werd minstens één game geleverd die bewees dat de nieuwe technologie de potentie had om te vermaken.
Oké, bij het touch-screen bleef dit aanvankelijk beperkt tot een handjevol minigames met Mario en Wario, maar bijna iedereen die ze eens probeerde had toch al snel een grote grijns op z'n smoel. Zo van, 'hé, dit is anders' en 'ik vind het leuk'. Niet zelden gevolgd door: 'ik wil ook zo'n ding'.



"ALS IK HET GOED ZIE IN MIJN BOL DAN GROEIT DE GAME-INDUSTRIE DE KOMENDE JAREN ALS KOOL. WORDEN ER NU AL TIENTALLEN MILJARDEN DOLLARS OMGEZET, BINNEN EEN JAAR OF VIJF MOET DAT BEDRAG MEER DAN VERDUBBELEN. OORZAAK: DE NEXT GEN CONSOLES."

ZWAAIEN

Zoiets moet ook gaan gelden voor Nintendo's nieuwste innovatie: de veelbesproken controller van de Revolution, voorlopig ook wel Direct Pointing Device (DPD) genoemd.

>>

TOP 5 GEWENSTE VERNIEUWINGEN

1 CGI KWALITEIT GRAPHICS

Het wordt ons al jaren beloofd, maar nog steeds is er een substantieel verschil tussen in-game graphics en computergeanimeerde filmpjes. Nu klopt het wel dat games op de next gen's er vaak net zo goed uitzien als de CGI filmpjes op de oude consoles, maar een gamer wil natuurlijk altijd beter en meer. Foto-realistische shit bijvoorbeeld.

2 GEEN LAADTIJDEN

Het gaat op zich iets beter met de laadtijden vergeleken met het begin van de introductie van de CD-Rom en DVD-Rom, maar nog steeds komen er titels uit met slaapverwekkende intermezzo's. Wij willen terug naar het laadtijdloze tijdperk, zoals ooit met de cartridges. Is dat nu echt te veel gevraagd?

3 ANTI-CRAP GAME MIDDELTJE

Een wondermiddeltje tegen kutspellen zou ook niet verkeerd zijn. Iets van ingebouwde software die je waarschuwt dat de kwaliteit van het spel dat je zojuist in de console of PC hebt geplaatst, beneden alle peil is. En dat je dan de game alsnog kunt ruilen. Maar ja, dan heb je de PU dus niet meer nodig...



4 GEEN CRASHES

Op de console valt het over het algemeen wel mee met crashes, maar op de PC wil de boel nog weleens vastlopen. Wij zijn hier helemaal klaar mee.

5 DRAADLOOS

De kwaliteit van draadloze controllers, muizen en toetsenborden van de laatste jaren is indrukwekkend verbeterd. En een draadloos netwerk loopt tegenwoordig eveneens als een trein. Nu moeten ze alleen nog even de stroom en het beeldsignaal draadloos overbrengen en je hoort ons niet meer klagen.

TOP 5 GEFLOPTE VERNIEUWINGEN

1 N-GAGE

Iedereen had het zien aankomen, behalve Nokia zelf. Waarom mobiel gamen met je N-gage als je al een GBA hebt? En welke Finse debiel heeft die gestoorde manier van bellen bedacht.

2 3DO CONSOLE

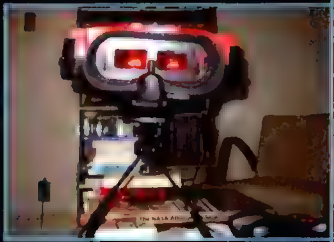
Bedacht door de man die ooit EA oprichtte, maar de toko weer verliet omdat het toch nooit wat zou worden. Tja, dan ben je niet bepaald een visionair.

3 DREAMCAST

Dat doet ons nog steeds pijn, want feitelijk kan de DC zich nog steeds meten met de PS2 en Xbox. Maar zowel de media als de biz geloofden niet in de console van Sega. Ook een beetje onze eigen schuld dus!

4 VIRTUAL BOY

Nintendo dacht dat het leuk was om met deze bril op te gamen. De enige doelgroep die er echter echt blij mee was, waren de anorexia-patiënten, want je moest voortdurend kotsen als je dat ding op had.



5 CD-I

Philips dacht de gamesmarkt te veroveren met hun digitale schijf en bijbehorende console. NOT! Maar wat wil je ook met een schijf die bijna net groot is als een langspeelplaat. Enkel J.J. baalt ervan, met het snelle sterven van de CD-i werd hem een voetbalgame met PSV op de cover ontnomen.


De controller van de Revolution, ook wel Direct Pointing Device (DPD) genoemd.

"WIE WEET, BESLUITEN SONY EN MICROSOFT IN 2007 OOK MET IETS DERGELIJKS TE KOMEN."

Je zou dit ding kunnen beschouwen als zo'n irritante rode-laserpen, alleen kun je door het ding alle kanten op te zwaaien niet alleen een rode stip over het beeldscherm sturen, maar eigenlijk alles doen wat je maar kunt verzinnen. Waarbij de bewegingsgevoelige technologie garandeert dat de besturing ook werkt als de controller náást het beeld wordt gericht.
Je kunt je voorstellen dat zoiets goed werkt om een vizier over het beeldscherm te laten glijden in een first-person shooter, maar volgens Nintendo reageert het ding zó ongelooflijk accuraat op bewegingen in alle dimensies dat het DPD ook voor de meeste andere spelgenres een voelbare verrijking zal gaan betekenen.
Dan moeten we bijvoorbeeld denken aan het slaan tegen ballen in een honkbalspel, het tekenen van magische patronen in een sprookjesspel, het drummen in een muziekspel of het springen van platform naar platform in een, eh, platformspel. Daarbij belooft Nintendo ook geheel nieuwe genres om de magie van het directe eigenwijsding te demonstreren.

FIETSSTUURTJE

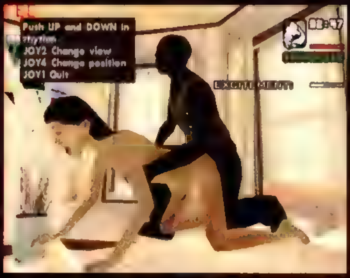
Speculeren over de toekomst is leuk voor aan de borreltafel, maar Nintendo geeft ons met het DPD iets tastbaars in handen. Helaas moeten we vervolgens meteen weer aan het speculeren slaan. Zolang we die ene game die de doeltreffendheid van het accessoire bewijst namelijk nog niet hebben gespeeld, kunnen we onmogelijk inschatten in hoeverre de toekomst van de videogames bespeeld zal worden door en gespeeld zal worden met Nintendo's revolutionaire controller.
Wie weet, besluiten Sony en Microsoft in 2007 ook met iets dergelijks te komen. Wie weet, spelen mensen over tien jaar allemaal met zo'n aanwijsding, en wordt in de verre toekomst hoofdschuddend gelachen om de voorloper van het DPD, een soort klein fietsstuurtje dat vol is geplakt met allemaal gekke pookjes en gekleurde knopjes.
Of zal het DPD uiteindelijk toch alleen maar loepzuiver de richting gaan wijzen naar Nintendo's afscheid van de wereld van de hardware?

SEX IN GAMES:



GTA Hot Coffee mod.

Je kunt moeilijk ontkennen dat het in games ontbreekt aan erotiek. De meeste vrouwelijke personages hebben tieten waar je spontaan hernia van krijgt, ze lopen rond in stukjes textiel die je alleen op de Kamasutra-beurs tegenkomt en de suggestieve opmerkingen zijn niet van de lucht. Alleen, echt hardcore geneukt wordt er nooit. En als het wel gebeurt (zoals in de Hot Coffee mod in GTA: San Andreas) dan vergeet de wereld compleet het Irak-probleem.






Erotica Island

GEWETENSVRAGEN

	Boris	Jan	JJ	Steven	Nielsje	Niels	Ed	Jurjen
ONLINE WORDT GROTER DAN SINGLEPLAY?	Nee	Nee	Nee	Ja	Nee	Nee	Nee	Nee
PC WORDT EEN STEEDS MINDER BELANGRIJK GAMESPLATFORM?	Nee	Nee	Ja	Nee	Nee	Nee	Nee	Nee
UITEINDELIJK KOMT ER ÉÉN CONSOLE?	Nee	Nee	Nee	Nee	Ja	Nee	Nee	Ja
EA NEEMT UBISOFT EN ANDERE UITGEVERS OVER?	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
MICROSOFT KOOPT EEN GROTE JAPANSE UITGEVER (TYPE SQUARE, CAPCOM)?	Nee	Ja	Ja	Ja	Nee	Ja	Nee	Nee
WORDEN PS3 EN XBOX 360 ENTERTAINMENTSETS VOOR HET HELE GEZIN?	Nee	Ja	Nee	Nee	Nee	Ja	Nee	Nee
LEVEREN DE PS3, XBOX 360 EN REVOLUTION ECHT BAANBREKENDE VERNIEUWINGEN OP?	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja

WORDT 'T OOIT GEIL?


Lara Croft

Het is dus allemaal een beetje slap. Natuurlijk heb je van die erotische games als Flight 69 en Erotica Island, maar als je daar een stijve van krijgt, dan zouden wij ons maar eens flink zorgen gaan maken. Hoe zit het met de toekomst? Spat het zaad ooit nog tegen je LCD HD-scherm of blijft het bij laffe vanillesex?

"MENEER MIJN SCHERM IS KAPOT, IK HEB NET IETS TE HARD IN DIE TEPELS GEKNEPEN."

FATSOENSRAKKERS

Na uitgebreid onderzoek zijn er volgens ons twee zaken die de komst van hardcore seksgames verhinderen:

1: De fatsoensrakkers houden alles tegen.

2: Je voelt momenteel letterlijk niks bij een erotische game (en rukken en gamen gaat niet).

Aan het eerste aspect kunnen we geen moer doen. Hopelijk heeft de jeugd meer gezond verstand en sterft die oude conservatieve garde snel uit.



HULPMIDDELEN

Bij het tweede aspect kunnen we ons wel wat hulpmiddelen voorstellen. Misschien dat een Philips of Samsung het eens willen oppakken.

- Betere koppeling console/handhelds. Je vriendin ziet via WiFi op haar DS/PSP precies wat ze onder de tafel moet doen terwijl jij met Lara Croft 'aan de slag gaat'.
- Tool die een geur verspreid als een mooie dame over je beeldscherm schrijdt. Een lekker parfum welteverstaan, want de potlucht van de rottende dameskarkassen in Resident Evil 5 kunnen we wel missen.
- Dames hebben mogelijk mazzel met die nieuwe Revolution controller als ie ook lekker trilt. De 'Hello Kittylaar'-game heeft behoorlijk wat potentieel. En die bananenvorm van de nieuwe PS3-controller spreekt ook tot de verbeelding. Ook voor mannen, maar daar willen we effe niet aan denken...
- 3D-beeldschermen waarbij je de wulpse rondingen van Joanna Dark kunt voelen. Moeten ze nog wel wat aan het materiaal doen, want de huidige generatie LCD-schermen is niet echt blij als je met je vieze vette fikken aan het scherm komt. En we zien je al aankomen in de winkel: 'meneer mijn scherm is kapot, ik heb net iets te hard in die tepels geknepen.'
- Virtual reality. Zelf de 'hoofdrol' spelen in een erotische game met de virtuele dames om je heen. Moeten ze wel wat aan de techniek doen want de slogan 'schat, vandaag niet, ik heb hoofdpijn' kennen we al, maar de uitspraak: 'schat, van sex krijg ik altijd zo'n koppijn' is er niet een waar je op zit te wachten.


Joanna Dark

WORDEN GAMES DUURDER?

Als we de industrie mogen geloven gaan de prijzen van games de komende jaren verder stijgen. Het is namelijk duurder om games voor de next gen consoles te ontwikkelen (meer mankracht nodig) en dat geld moet ergens vandaan gehaald worden.

Dat games duurder worden is een feit. We hebben al een Xbox 360 game gespot die voor 69 euro over de toonbank moet gaan.

De vraag is natuurlijk: is het echt duurder om games voor de next gen te maken of worden we genept?

Als we de baas van Epic mogen geloven (Gears of War) is het laatste het geval (en hij is niet de enige developer die dit beweert). Epic zegt Gears of War prima met een klein team te kunnen maken en de kosten laag te kunnen houden. Kwestie van talent.

Nu kan Epic dat wel stoer zeggen, het bewijs van die stelling zullen we pas zien als GoW in de winkels ligt. Kost de game beduidend minder dan de rest (en heeft ie wel kwaliteit), dan breekt de pleuris uit (want dan wil geen gamer die dure games meer kopen); is het gewoon een 65+ euro game, dan liegt ie of ontbreekt 't Epic aan macht om de wil van de publisher te breken. Het worden dus spannende tijden.

MINDER HITS, MEER HITJES

Met charts die vol staan met GTA's, Call of Duty's, Need for Speeds en FIFA's lijkt het wel of het in 't land van de video games alleen nog maar draait om een paar grote hits. Originaliteit lijkt niet meer te scoren en daar balen we bij de PU stevig van.

We klampen ons daarom maar vast aan de Amerikaanse expert Chris Anderson, hoofdredacteur van Wired (een nerdblad met voorspellende gave). Hij beweert dat er een grote verandering op komst is. Het gaat niet alleen om games, nee, onze hele cultuur en economie wacht een revolutie. Volgens Anderson zal het in de wereld namelijk steeds minder gaan draaien om blockbuster hits. Kleine hitjes, gericht op mensen met een specifieke smaak, hebben de toekomst. Vooral omdat er geen dure reclamecampagnes meer nodig zijn aangezien men de 'klant' rechtstreeks en zonder veel kosten via internet kan bereiken.

Laatst zagen we hiervan al een game-voorbeeld, toen het knotsgekke Katamari Damacy (PS2) alle verwachtingen overtrof. Dit spel werd geen blockbuster hit, maar wel succesvol genoeg om een vervolg te rechtvaardigen.


Katamari

VIRTUAL REALITY SUCKS, LANG LEVE AUGMENTED REALITY

Met virtual reality wordt het volgens ons niks meer; het brengt je alleen maar aan het kokken. Nee, augmented reality, dat wordt pas interessant.

Wat is augmented reality en wat doet het met je? Nu, je kunt straks een speciale AR-bril dragen die een extra laag graphics over de gewone wereld legt. Graphics die kunnen putten uit allerlei databases.

Stel, je loopt in de supermarkt rond en kijkt naar een product. Via augmented reality zou je bijvoorbeeld prijsvergelijkingen in beeld kunnen zien, of er verschijnt een filmrecensie als je op straat naar een filmposter kijkt. Lijkt ons logisch dat je hier zeer toffe game-applicaties bij kan bedenken. Stel je uitzicht wordt dynamisch aangevuld met vijanden, powerups en, in je handen, een virtueel machinegeweer. Naar school fietsen zal nooit meer hetzelfde zijn!





"DRAADLOOS IS DE TOEKOMST. BINNEN EEN PAAR JAAR ZAL ER GEEN ENKELE CONTROLLER MET DRAAD MEER WORDEN VERKOCHT."

GAMESHOPS IN NEDERLAND





FRIESLAND



DiGiFan
digital fantasy

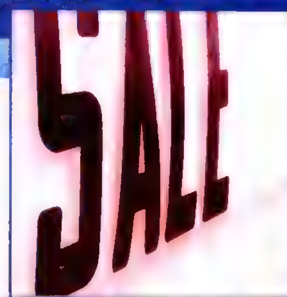
DIGIfan - Haarlem Centrum
Anegang 23
2011 HR Haarlem
tel 023-5347312

DIGIfan - Schalkwijk
Riviéradreef 1b
2037 AC Haarlem
tel 023-5339871

KOM OOK NAAR ONZE WEBSHOP
WWW.DIGIFAN.NL
NIEUWE RELEASES - 2E HANDS - ONLINE INRUIL

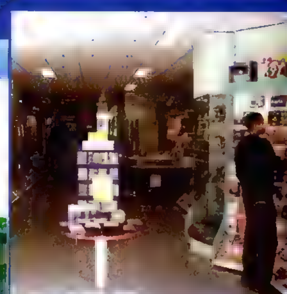


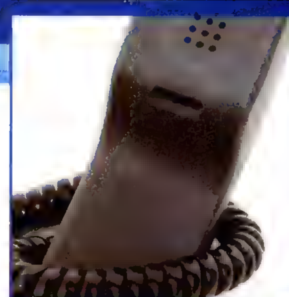




GELDERLAND

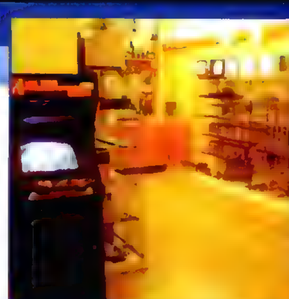
ONLINE







ZUID-HOLLAND



REVIEWS

HET NIEUWE JAAR

Zo, de jaarwisseling zit er weer op. Voor jullie al een paar weken natuurlijk maar ik zit, terwijl ik dit schrijf op 1 januari, nog na te boeren van iets te veel champagne en oliebollen.
Nieuwjaarsochtend was gelukkig een stuk rustiger dan vorig jaar, en aan die nieuwjaarsochtend 2005 moest ik toch wel even terugdenken toen ik na het afsteken van de laatste vuurpijl gisteren in bed plofte...
Het was 's ochtends vroeg, ik lag net een paar uur te snurken (doe ik altijd als ik te veel gedronken heb) toen er hardnekkig op de deurbel werd gedrukt. 'Klootzakken', dacht ik nog, 'beetje belletjetrekken op nieuwjaarsochtend' maar het bellen hield aan en ik strompelde de trap af.
Voor mijn deur stond in de donkerte en vrieskou mijn buurman, slechts gehuld in z'n onderbroek. "M'n huis staat in brand", schreeuwde hij, "jullie moeten zo snel mogelijk wegwezen!"
"Godverdomme", riep ik, en rende gelijk naar boven om vrouw en kinderen wakker te maken en te vertellen wat er aan de hand was.
Daarna liep ik naar buiten (ook slechts in boxershort en t-shirt) om de situatie bij de buren in te schatten.
Nou, de vlammen sloegen uit het dak. Iedereen moest inderdaad het huis uit en vijf minuten later bekeken we (inclusief cavia's) vanaf de overkant van de straat hoe dit allemaal af zou lopen.
Het liep allemaal goed af. De (vrijwillige) brandweer was er razendsnel (bij een paar van die gasten kon je de drank van oudejaarsavond nog ruiken) en ons huis werd gespaard (dat van de buren later weer opgebouwd).
Op zo'n moment besef je, hoe je hele leven binnen een paar minuten op z'n kop kan staan. Iedereen die plotselinge sterfgevallen, ongelukken en dergelijke ooit van dichtbij heeft meegemaakt, weet wat ik bedoel.
Over zulke dramatische dingen wil ik het niet hebben in mijn maandelijkse lijstje, wel gaat het gaat deze keer over dingen die ik al dan niet graag zie gebeuren in 2006.
En natuurlijk maak ik graag van deze gelegenheid gebruik om alle PU lezers een gelukkig nieuwjaar te wensen!
ED

0-10	DUITSLAND WERELDKAMPIOEN VOETBAL
10-20	BOTSING MET DE LAGUNA
20-30	DE CAVIA'S WORDEN ZWANGER
30-40	STAKING VAN HET OPENBAAR VERVOER
40-50	NOG TE DIK VOOR ONTBLOOT BOVENLIJF IN HET OPENBAAR
50-60	EEN WINTER MET VEEL SNEEUW EN IJS
60-70	VAL VAN KABINET BALKENENDE
70-80	NIEUWE CD THEO NIJLAND
80-90	NEDERLAND WERELDKAMPIOEN
90-100	IEDEREEN HOUDT ZICH EEN HEEEEEL KLEIN BEETJE AAN DE DEADLINES

BOR'S TIPS

Heb je vragen over een bepaalde game, zit je vast tijdens het spelen en ben je wanhopig op zoek naar codes, cheats, hints of live hulp dan kun je bellen met de hulplijn van Bor, genaamd 1-Up.
1-Up is te bereiken op zondag, maandag, dinsdag en woensdag van 15.00 uur tot 20.00 uur en op donderdag van 16.00 tot 21.00 uur.
Telefoon: 0900 - CALL 1UP (0900 - 2255187). De kosten bedragen € 0,65 per minuut.



SCORE **86** | GRAPHICS **8** | REPLAY **6** | GAMEPLAY **9**

Geen touch-screen functies, beetje te gemakkelijk, tikje te lineair, maar nog steeds een erg goed en vermakelijk avonturenspel.



MARIO & LUIGI
PARTNERS IN TIME

Stel: je springt in een tijdmachine om terug te reizen naar het verleden en ontmoet daar jezelf als baby. Wat zou je doen?

Als Mario terugreist in de tijd en zichzelf als baby ontmoet, weet ie gelijk wat te doen: hij neemt zijn baby-ik op de rug. Als hij vervolgens een platformpje tegenkomt dat hij met zijn sprongkracht niet kan bereiken, gooit hij de baby erop, zodat deze zelfstandig een stukje verder kan avonturieren. Omdat Luigi zijn beroemde broer ook dit keer in alles volgt en ook hij een baby-versie van zichzelf heeft ontmoet, ontstaat de best wel unieke situatie dat je het leeuwendeel van deze game doorloopt met vier spelfiguren onder je vingers.



Ik zeg tegen m'n kinderen ook vaak als ze zeuren om iets: 'je kan m'n rug op'. Maar zij luisteren niet.



He, een buikspreker!



Ik zou er bloednerveus van worden als er een besnord ventje in een tuinbroek de hele tijd met z'n neus in m'n kontzak zat.

FORMULE

Nintendo verdedigt wel eens de stelling dat moder-

GENRE: ADVENTURE - RPG • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

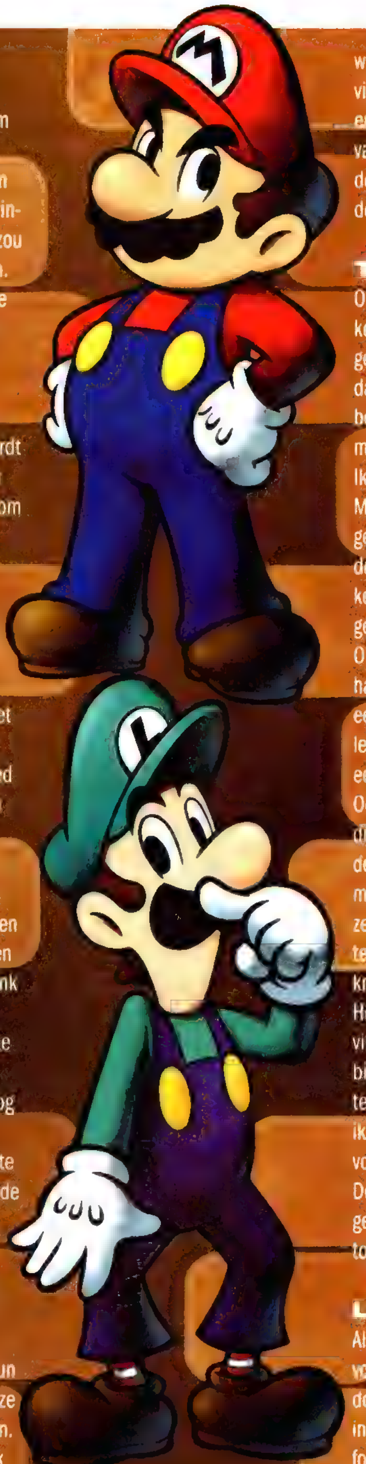


Die Mario kijkt alsof je een spons hoort praten...

het dartele duo verwijderd om erop te kunnen springen.
Schouderophalend druk je dus maar op A of B om de besturing weer terug te laten springen naar Mario en Luigi op het onderste scherm. Misschien dat je met de grote broers een schakelaar kunt vinden om het platformpje te laten bewegen? Dan zou je misschien weer met de kleintjes verder kunnen. Beetje duidelijk hoe het in elkaar zit? Dan mag je nu weer van mijn rug springen. Maar pas op voor die vijand!

AANVALSVOORWERPEN

Net als in een traditionele Role Playing Game wordt na een botsing met een vijand een nieuw scherm geopend waarin je bepaalde acties moet kiezen om de vijand aan te vallen.



"VAN EEN WERKELIJKE DREIGING OM ZELF VERSLAGEN TE WORDEN WAS EIGENLIJK NOOIT SPRAKE."

ne controllers te ingewikkeld zijn voor nieuwkomers. Dat ze daarom voor de Nintendo DS met zoiets als een touch-screen zijn gekomen, zodat spelers hun acties rechtstreeks op het scherm kunnen tekenen. De manier waarop Partners in Time bestuurd moet worden botst met deze gedachte. Doordat je in een groot deel van het avontuur vier poppetjes tegelijk over het scherm stuurt met de vierpuntsdruktoets (geen touch-screen functies in dit spel, op een enkele uitzondering na) en voor elk poppetje een eigen knop moet gebruiken (waarvan je de functie kunt veranderen met de R-knop), zal de besturing niet alleen door nieuwkomers maar ook door ervaren gamers als ingewikkeld en non-intuïtief beleefd worden.
Zelfs een vingerveteraan als ik heeft meningmaal op het verkeerde knopje gedrukt, met name tijdens de gevechten. Eigenlijk zou je pas aan dit spel moeten beginnen als je de volgende formule instinctief kan reproduceren: Mario = A, Luigi = B, Baby Mario = X, Baby Luigi = Y.

INDRUK

Je bestuurt Mario met Baby Mario op zijn rug, op de voet gevolgd door Luigi met Baby Luigi op zijn rug. Als jij nu even op mijn rug gaat zitten, dan wandel ik even voorbij het stukje wat ik daarnet speelde, zodat je een beetje een indruk krijgt van wat je in het spel staat te doen.
Je ziet een hoog platformpje en drukt tegelijk op A en B om er met Mario en Luigi op te springen, maar het platform blijkt te hoog. Daarom druk je tegelijk op X en Y om de twee baby's op het platform te gooien. Dit blijkt wél te lukken, waarna je met het kleine grut vanaf het platformpje door een opening in de muur loopt.
Vanaf hier bestuur je de twee baby's op het bovenste scherm en blijven hun volwassen tegenhangers op het onderste scherm achter.
Na een stukje wandelen bereiken de baby's een afgrond. Aan de rand van het bovenste scherm is een bruin platform te zien maar deze is te ver van

Anders dan in een traditionele RPG moet je na het kiezen van zo'n actie niet domweg toekijken hoe deze automatisch wordt uitgevoerd maar zijn goed getimede drukken op de knopjes vereist voor een optimaal resultaat.
Nadat je bijvoorbeeld hebt gekozen om met een Koopa-schild aan te vallen, moet je op A drukken om deze met Mario naar de vijand te schoppen, en vervolgens op B als het schild weer voor de voeten van Luigi terechtkomt. Zo kun je de vijand een flink aantal keren raken.
Het is zelfs mogelijk om één van de Baby's mee te laten liften op het schild, zodat je met een goed getimede tussentijdse druk op X of Y de vijand nog eens extra schade kan toebrengen.
Bij een aanval met een kanon moet je op de juiste knop drukken op het moment dat het bijbehorende spelfiguurtje bijna op het hoofd van de vijand is geland. En zo zijn er nog een stuk of twintig aanvalsvoorwerpen te verzamelen, elk met een eigen gebruiksaanwijzing die telkens op het bovenste scherm wordt getoond.
Als de vijand aan de beurt is om aan te vallen, kun je met een goed getimede druk op A, B, X of Y deze aanval ontwijken of zelfs een tegenaanval inzetten. Dit soort interactief menu-vechten is aanvankelijk


Je moet ze besturen alsof je ze aan een touwtje hebt, en dan zul je merken: meestal lukt het Marionet!



Proficiat mannen, dat zit wel snor met dit level.

wat ingewikkeld maar als je het een beetje in de vingers hebt, is het leuk en uitdagend, vooral omdat er telkens weer nieuwe vijanden en speciale aanvalsvoorwerpen in beeld verschijnen. Hierdoor voelt de gameplay een stuk minder repetitief en geestdodend aan dan in het RPG-genre gebruikelijk is.

TE GEMAKKELIJK

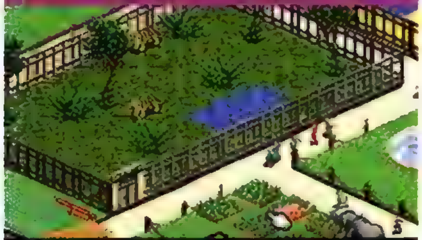
Omdat ik nu al enkele malen het woord 'ingewikkeld' en daarnet ook nog eens het woord 'uitdagend' heb gebruikt, zou de indruk kunnen ontstaan dat we hier met een pittig spelletje te maken hebben. Dat is niet helemaal waar... of eigenlijk helemaal niet waar.
Ik hou niet zo van moeilijke spellen maar vond deze Mario en Luigi over het algemeen toch wat al te gemakkelijk. Allereerst is de game zo lineair dat zelden het idee ontstaat dat je ergens naar moet zoeken; je volgt gewoon het meest voor de hand liggende pad door de relatief kleine omgevingen. Oplossingen van puzzels zijn vaak veel te voor de hand liggend, en de makers hebben er ook nog eens met regelmaat voor gekozen de oplossingen letterlijk te verklappen, bijvoorbeeld door ergens een bordje of pratende hamster bij te plaatsen. Ook vijanden bieden weinig tegengas. De uitdaging die ik voelde en waar ik in de vorige alinea op doelde, is vooral om de gekke griezels zo snel en efficiënt mogelijk te verslaan. Van een werkelijke dreiging om zelf verslagen te worden was eigenlijk nooit sprake, tenzij ik wat al te slordig werd en op de verkeerde knopjes begon te drukken.
Het grappige verhaal, de leuk vormgegeven omgevingen en het ronduit gezellige sfeertje dat de boel bij elkaar houdt, bleven echter motiveren om verder te spelen en zolang dat duurde (zestien uur) bleef ik mij prima vermaken, maar van een werkelijk gevoel iets overwonnen te hebben was zelden sprake. Door het gebrek aan zijweggetjes voelde ik ook geen behoefte het avontuur een tweede keer te voltooien.

LICHTE TELEURSTELLING

Als je de knopjes een beetje in de vingers hebt, volgt een lineaire reis langs leuke spelsituaties die door het ontbreken van werkelijke gevaren of indrukwekkende hindernissen soms net iets te comfortabel en voorspelbaar aanvoelen.
De twee schermen worden in dit spel leuk en creatief gebruikt maar van mij hadden de andere speciale functies van de DS ook wel benut mogen worden. Waarom bijvoorbeeld geen touch-screen functies tijdens de gevechten? Daarmee had de game zich wat [illegible] onderscheiden van de baanbrekende voorganger Superstar Saga, die ik overigens qua verhaal en puzzels ook een tikje interessanter vond dan deze Partners in Time.
Laat je er door mijn lichte teleurstelling echter niet van weerhouden deze game aan te schaffen. Want [illegible] avontuurtje [illegible] gemakkelijker [illegible] dan de voorganger [illegible] dit een [illegible] avontuurenspel.

ZOO TYCOON DS

JURJEN



Je zou het niet zeggen maar ik ben een groot dierenliefhebber. Daarom heb ik een wat tweeslachtig gevoel bij dierentuinen. Enerzijds is het fantastisch om al die wonderlijke levensvormen eens in het echt te kunnen bekijken. Anderzijds is het stichten van zo'n dierenconcentratiekamp natuurlijk een treurig toonbeeld van typisch menselijke arrogantie. Zoo Tycoon laat je een dierentuin bouwen en beheren, en dat is hartstikke leuk want weer eens wat anders dan het zoveelste bazookaknalspel. Wel jammer dat een aantal aasgieren het spelletje uit zijn natuurlijke omgeving (de PC) heeft gehaald om hem nogal geforceerd naar de DS te brengen.
Aan de fletse graphics te zien wordt het spel daar niet gelukkig van en ik als speler al helemaal niet. De pixelige vlekjes doen amper aan dieren denken en er is door de geldwolven achter dit project nauwelijks moeite gedaan om de boel een beetje speelbaar, overzichtelijk en toegankelijk te maken. Bah. Jammer. Zonde.

38 SCORE

KING KONG

JEROEN



Ik ging er echt voor zitten, had een mooi rustig plekkie uitgezocht zodat ik mezelf helemaal kon verliezen in King Kong. Net zoals ik even van de wereld was tijdens het spelen van het spel op de PlayStation 2. Ik had me er zo op verheugd, maar al snel werd duidelijk dat deze draagbare aap bij lange na niet dezelfde impact heeft.
De introductie van het spel is niet speelbaar en de digitale versie van de oogstrelende Naomi Watts die je behoort te zien als je op het strand ontwaakt, schittert ook door afwezigheid. Sterker nog je wordt helemaal alleen wakker op het strand.
Deze handzame versie van King Kong mist alles wat de console versie wel heeft. Het mist structuur, logica en vooral emotie.
Als je dan toch zo graag het verhaal van King Kong op je PSP wilt beleven, wacht dan gewoon tot de film op UMD verschijnt, want dit is gewoon weggegooid geld.

PSP **40** SCORE

PC



NIELS

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
7	9	8

Veelzijdige strategiegame in space, die wonderwel in zijn opzet slaagt.

SPACE RANGERS



Ik las een review van het obscure Russische ruimtespel Space Rangers, geschreven door zijn aartsrivaal Kieron Gillen. Ik besloot meteen actie te ondernemen: troepen verzamelen, robots bouwen, áánvallen!

Kieron Gillen is een fenomeen. Niet zo lang geleden plaatste deze Engelse gamejourno een manifest op internet, genaamd The New Games Journalism. Hierin betoogde hij dat het tijd was voor een nieuw soort reviews, waarin het niet meer ging om droge feitjes, maar om de beleving van videogames. Naar eigen zeggen had hij zijn manifest half bezopen geschreven, na een avondje slap ouwehoeren in de pub. Desondanks zorgde het voor veel discussie op het web. Voor sommigen werd Gillen zelfs een soort reviewgod.

IRRITANTE LUL

Persoonlijk vond ik hem eigenlijk alleen maar irritant. Die Gillen was misschien toe aan nieuwe gamejournalistiek, maar zelf schreef ik prima zoals ik schreef (namelijk met veel oefening steeds weer ietsjes beter). Bovendien: een blad als PU schrijft al sinds mensheugenis vooral over de beleving van games, ja toch?
Ik ben ook geen fan van Gillens stijl, hij is me veel te lang van stof. Een echte Gillen-review telt al gauw 3000 woorden, een pagina of vier in dit blad. Daarbij slaat hij zoveel zijstraatjes in, dat je de rode draad snel kwijtraakt. Zelf ben ik liever kort en bondig. (Als je graag wilt dat ik doorratel, moet je maar een van mijn romans lezen.)
Als laatste speelt dat ik me altijd een beetje bedreigd voel door andere jonge, ambitieuze gameschrijvers. Stel dat die eikel van een Gillen meer over games weet dan ik? Diepere inzichten heeft? Betere reviews schrijft? Hoe moet het dan met mij?

EN NU... SPACE RANGERS

Toch is het werk van Kieron Gillen ook wel eens nuttig. Zoals zijn review van Space Rangers, gepubliceerd op Eurogamer.net. Een spel dat een 9/10 scoorde, waar ik nog nooit van had gehoord? Daar moest ik meer van weten.
Dus ging ik op onderzoek uit. Ik las Gillens review (alle 2100 woorden, zucht) en ik mailde de Engelse distributeur. Die vertelde me helaas dat het spel niet in de Benelux wordt verspreid, althans tot iemand zich meldt bij uitgever 1C Company, of bij ontwikkelaar Elemental Games, in Vladiwostok. Maar hij was desondanks bereid om een exemplaar naar me op te sturen.
Zodra het pakketje was gearriveerd sloeg ik aan het spelen. Ik wilde natuurlijk weten of Gillen gelijk had. En jawel, ondanks de wat matige beelden, de vrij waardeloze Engelse teksten en de mix van speltijlen (die niet allemaal even goed uit de verf komen) raakte ik inderdaad in no-time verslingerd.

STRATEGIEGAME IN SPACE

In de basis is dit een om beurten gespeelde strategiegame in space. Na gekozen te hebben voor één van de vijf rassen en één van de vijf soorten ruimteschepen (bijvoorbeeld Merchant, Ranger of Pirate) word je ergens in de ruimte geplaatst.
Vervolgens ben je vrij om te doen wat je wilt. Beetje planeten hoppen (het spel bevat er honderden), nieuwe gebieden ontdekken, handeldrijven, missies aannemen voor geld, anderen helpen of juist dwarsbomen. Dit alles wordt beloond met geld, ervaringspunten, aanzien en een steeds beter ruimteschip. Space Rangers wordt bijzonder op het moment dat je in een zwart gat valt en ineens een simpele shooter krijgt voorgeschoteld. Of als je op een planeet landt en strijd levert in een heuse RTS met zelfgebouwde robots. Of als je gevangen wordt genomen en ineens een kort tekstavontuur, klassieke stijl, moet oplossen.



Door: **Odin** Toen de Oempaloempa's geen loonsverhoging kregen stond Willy Wonka's hele fabriek op z'n kop! (Bijschrift via Powerweb)

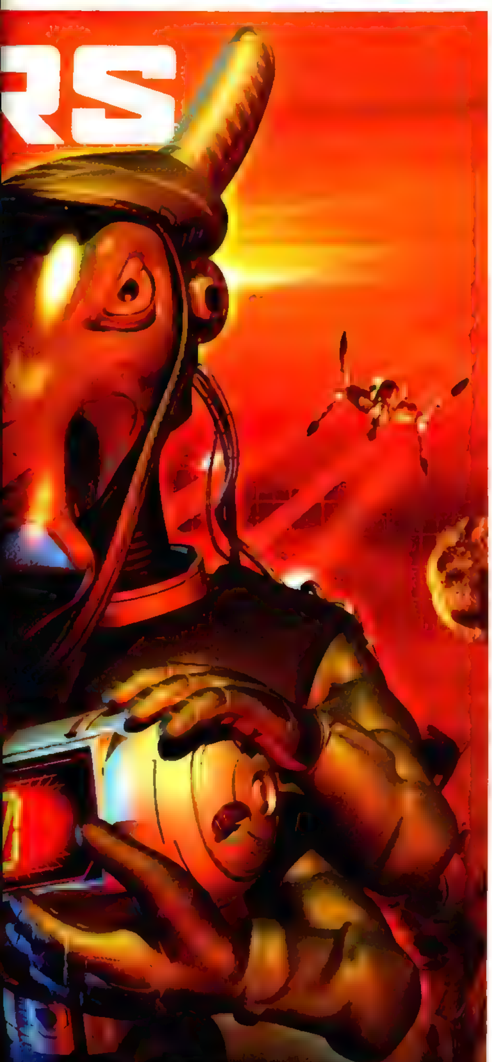
"DAT DEZE REVIEW HIER STAAT IS TE DANKEN AAN EEN PRETENTIEUZE KLOOTZAK."



(Bijschrift via Powerweb) *Door:* **Duncmasta** De zon die schijnt, de lucht is niet blauw. Teletubbies waar zijn jullie nou?

GENRE: STRATEGIE IN SPACE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: NNB

ELEMENTAL GAMES • 1C COMPANY



Het is niet vaak dat ontwikkelaars zo'n ambitieuze opzet aandurven en zeker niet dat ze in hun opzet slagen, maar in het geval van Space Rangers is dat wél gelukt, ondanks de genoemde kritiekpunten. Ongetwijfeld helpt het dat dit eigenlijk al de tweede poging is. Elders werd dit spel namelijk uitgebracht als Space Rangers 2; het origineel wordt gratis meegeleverd.

TE DANKEN AAN GILLEN

Dus. Stél dat je mijn gelul hebt overleefd en tot deze conclusie bent gekomen. Stél dat Space Rangers hier ooit nog eens verschijnt. Stél dat jij je deze review dan nog herinnert. Stél dat je de game dan ook daadwerkelijk koopt. En stél dat je er vervolgens ook plezier aan beleeft... Onthoud dan dat je het allemaal te danken hebt aan reviewgod Kieron Gillen. De pretentieuze klootzak.



Door: **HummerHeggens** Die komen zeker collecteren voor Jantje Kanon.

(Bijschrift via Powerweb)

EXCALIBUR PUBLISHING • NNB • WWW.SPACE-RANGERS.COM

PC — BORIS

GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 8

77 SCORE

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

De beste first-person oorlog shooter van dit moment krijgt een uitbereiding, Special Forces genaamd en als je de verhalen op internet mag geloven dan is het vet.

Het is me toch wat met die elite troepen. Eerst komt America's Army met een Special Forces add-on en nu komt een van de beste shooters van vorig jaar ook met een Special Forces add-on. Dat kan gewoon geen toeval zijn. Sterker nog, het is ook geen toeval want persoonlijk speelde ik in BF2 het liefste met de Special Forces. Die zijn vet! Ze hebben een lichter machinegeweer dat gewoon wat beter aanvoelt en misschien nog wel belangrijker... ze kunnen shit opblazen.

Het is gewoon geweldig om een vijandelijke basis binnen te vallen om vervolgens stiekem achter de vijand langs te kruipen en onder zijn neus zijn commandobunker op te blazen. Het is ook vet om een bom in een jeep te leggen en dan te wachten totdat de vijand er in wegrijdt en dan KLABLADDER!!!!

PATATJE SPECIAL

Special Forces zijn cool maar de vraag is hoe special zijn de special forces in BF: Special Forces? Nou, niet zo heel erg special. Je hebt wel de Britse SAS, de Russische Spetznatz, de U.S. Navy Seals en een soort van Arabische eenheid waar ik verder nog nooit van gehoord heb.

Het enige echte verschil tussen deze speciale eenheden zijn de wapens. Er zijn wat nieuwe granaten en wat guns maar uiteindelijk valt het tegen wat de Special Forces allemaal kunnen. Er zijn ook een paar nieuwe voertuigen zoals een stationwagen, een soort van troop transport maar eigenlijk voegt het weinig toe aan het origineel.

De lol van de special forces is namelijk dat ze bijzonder zijn maar in deze add-on is iedereen special forces en dan is het niet zo heel erg special meer als je begrijpt wat ik bedoel.

Eigenlijk zijn de nachtmissies nog de enige interessante toevoeging aan deze game en dat vind ik niet genoeg.

WEINIG NIEUWS

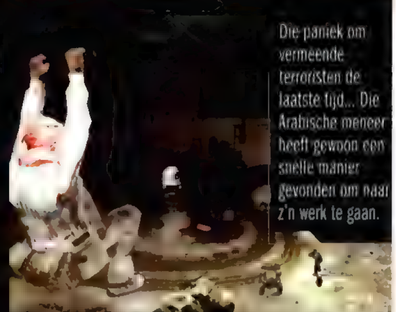
Als ik heel eerlijk ben, moet ik toegeven dat deze add-on me behoorlijk teleurgesteld heeft. Het is leuk, het is echt Battlefield 2 maar naast een tweetal aardige maps biedt het allemaal bitter weinig nieuws voor je geld.

Wat mij betreft is deze Special Forces er een beetje overhaast uitgegooid door een studio die geen vernieuwing durft door te voeren.

Ik zeg dat laatste met name omdat deze add-on is ontwikkeld door DICE Canada en hun Zweedse team bezig is met de Xbox 360 versie van Battlefield 2. Misschien heeft dat er wat mee te maken...

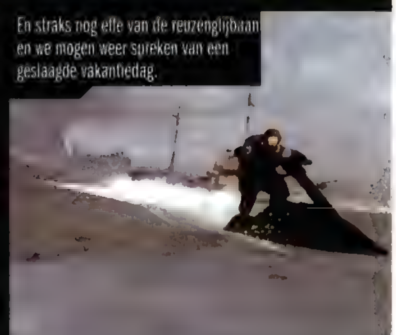
"Mark z'n moeder... mag Mark buiten spelen?"





Die paniek om vermeende terroristen de laatste tijd... Die Arabische meneer heeft gewoon een snelle manier gevonden om naar z'n werk te gaan.

En straks nog elle van de reuzenglijbaan en we mogen weer spreken van een geslaagde vakantiedag.





OUT NOW • DIGITAL ILLUSIONS CE • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

COMMANDOS : STRIKE FORCE, URBAN CHAOS &

EIDOS HOUDT VIZ OP SHOOTERS

Terwijl Tomb Raider: Legend voorlopig nog wel even op de boetseertafel ligt, brengt Eidos hoofdzakelijk knalvoer in stelling om de honger van de gamer te stillen.
Drie titels waarin de kogels je om de oren vliegen maar tegelijkertijd drie games die volledig van elkaar verschillen. JAN

COMMANDOS
STRIKE FORCE

Na drie hardcore delen vol strategische, hersenpijnigende en squad-gerichte actie, gaat ontwikkelaar Pyro met Commandos: Strike Force voor first-person shooter stijl...

Het was raar, onwerkelijk bijna, om een Commandos game in first-person te spelen. Maar toch, na een paar levels kwam het handelsmerk van de serie alweer bovendrijven. Tactiek en plannen zijn namelijk weldegelijk een must om veilig van A naar B te komen in de gedetailleerde en (vooral op PC) fraaie WO II levels die Pyro in elkaar geknutseld heeft.
Toegegeven, sommige levels die je speelt als Green Beret zijn behoorlijk run & gun maar de samenwerking met een of twee andere squadleden geeft het spel een alleraardigste twist.
En je moet samenwerken anders volbreng je je opdrachten niet of, nog erger, leg je het loodje.





Samenwerken is in dit geval wisselen tussen de drie Commando's in het spel: de Sniper, de Geen Beret en de Spy. Persoonlijk miste ik de Explosieven-expert en de Diver, maar hé, je kunt niet alles hebben...

FELLE SHOOTOUTS

De game bepaalt zelf met welke Commando's je aan een missie begint, dat kun je (helaas) niet zelf bepalen.
De unieke vaardigheden van de drie bikkels komen echter mooi tot uiting. Vooral de sluipschutter is in first-person een waanzinnig personage.
Met één druk op de knop, wisselde ik in een level tussen Green Baret en Sniper. Een besneeuwde havenstad was het decor van felle shootouts. En terwijl ik met mijn Green Baret op de grond voor flinke alleiding zorgde, geruggesteund door geallieerde troepen, nam ik met mijn Sniper een aantal Nazi's op de korrel. Het werkte als een tiet!

I SPY

Meest tactische is de gameplay met de Spy. Hier ligt het speltempo flink lager en dien je sluipend en wurgend je missies te voltooien.
Leuk is de mogelijkheid om, net als in de vorige drie strategische delen, uniformen van de vijand aan te trekken. Daarbij speelt rang een allesbepalende factor. Trek als Spy een uniform van een Veldofficier aan en gewone soldaten laten je ongestoord

PLATFORM: PC / PS2 / XBOX VERWACHT: MAART 2006
+ Commandos feel aanwezig, afwisseling in speelstijl.
− Minder tactisch dan voorgaande delen.



voorbij lopen. Je kunt zelfs nors voor hen gaan staan waarna ze verschrikt in het gelid springen en salueren. Komt er echter een Duitse Veldofficier om de hoek lopen, dan ben je de sigaar. Heb je echter een uniform van een generaal aan, dan zullen ook de hogere officieren je vrije doorgang geven.
De mix van de gameplay in Strike Force lijkt vooralsnog goed in balans en voor alledrie de personages zijn bovendien aparte multiplayer modes bedacht, maar die heb ik

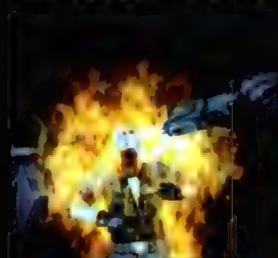




URBAN CHAOS

Rellen, brandende steden, losgeslagen bendes... zouden de makers zich soms hebben laten inspireren door de recente schermutselingen in Parijs en Sydney? [Dan hadden ze zeker een vooruitziende blik – Ed]

De ontwikkeling van Urban Chaos is lang en moeizaam geweest. Het spel is ook al drie keer van titel veranderd. Eerst heette de game Roll Call maar dat werd later gewijzigd in Zero Tolerance. Het spel was in ontwikkeling bij Argonaut dat tijdens de productie failliet ging.
De game werd ondergebracht bij RockSteady Studios Ltd. en toen bleek ineens dat er al een game met de naam Zero Tolerance bestond (ooit gemaakt voor de Sega Megadrive), waarna de game werd omgedoopt tot Urban Chaos. Hoe dan ook, de insteek is nog steeds erg origineel. Je kruipt in de huid van Nick Mason, lid van de Unit T-Zero. Dit is een organisatie die deel uitmaakt van de politie en zich specialiseert in het oprollen van bendes. Je dient te voorkomen dat een nieuwe bende je woonplaats ten gronde richt, waarbij je de assistentie kunt inroepen van diverse hulpdiensten.



MOORDLUSTIGE BENDES

De gameplay lijkt nog het meest op die van een shooter maar er komt zeker meer bij kijken. De sfeer van complete chaos en ravage heeft zich van de stad meester gemaakt en overal lopen moordlustige bendes alles en iedereen te molesteren.
Een leuk detail is het gebruik van een riot shield. Dit schild beschermt je tegen klappen met loden pijpen en stukken hout van het tuig dat jou constant belaagt. Krijgt het schild te veel te verduren, dan wordt het beschadigd en vertroebelt je beeld.
Naast je schild begin je met een eenvoudige handgun en een schocker om vijanden te stunnen. Naarmate je verder komt, zul je ook stevigere vuurwapens ter hand



IER GERICHT



nemen om de opstandige bendeleden vol lood te kunnen pompen.

DIKKE WATERSTRAAL

Origineel is de samenwerking met een verpleger en een brandweerman. De verpleger kan jou genezen, alsook burgerslachtoffers die je tegenkomt. De brandweerman beukt op zijn beurt met z'n bijl deuren voor je open en blust branden die her en der woeden. Ook helpt zijn dikke straal water op de momenten dat bad guys kwistig met molotov cocktails gooien om je de doorgang te beletten en je in de hens te zetten.
Het panische radiocontact dat je onderhoudt met je superieuren versterkt de rellerige sfeer van de gameplay. Alleen jammer dat de bendeleden vooralsnog allemaal op elkaar lijken; dat maakt het geheel op den duur een tikkie ongeloofwaardig.



PLATFORM: PC / PS2 / XBOX
VERWACHT: MAART 2006

+ Originele insteek, rellerige sfeer goed getroffen.
− Vijanden lijken wel het Clone leger uit SW: Episode II.

ROGUE TROOPER

In Nederland is de volwassen comic Rogue Trooper nauwelijks bekend maar in het buitenland is er een fanatieke schare fans te vinden voor deze blauwgekleurde bikkel uit hetzelfde universum als Judge Dredd.





Rogue Trooper vond ik vooralsnog de minst interessante titel van de drie, dus daarom moet deze game het doen met de minste tekst.
Jij speelt een stoere, gespierde blauwe gast vanuit third-person en je gaat op zoek naar diegene die achter de dood van je strijdmakkers zit. Gelukkig is dit de verre toekomst, en dus zijn je strijdmakkers nog aanwezig in digitale vorm. Dat betekent dat een digitale versie van Gunnar dienst doet als turret die op alles en iedereen knalt terwijl Rogue's andere homeboy Helm handig van pas komt om dichte deuren te hacken en computers te kraken.
Zo heeft de gameplay wel iets weg van een squad-based actiegame waarin Rogue uiteraard voortdurend op de voorgrond treedt. Aardig is dat de levels behoorlijk open zijn en dat je zelf bepaalt hoe je vijanden afmaakt, omzeilt en benadert.
Zo zijn basissen en outposts van verschillende kanten aan te pakken en is er nooit één vaste route. Ook coöperatieve missies voor vier spelers (!) en multiplayer modes ontbreken niet.



PLATFORM: PS2 / XBOX
VERWACHT: FEBRUARI 2006

+ Verschillende (digitale) personages met verschillende acties.
− Zit iemand hier te wachten op een Rogue Trooper game?

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

JEROEN

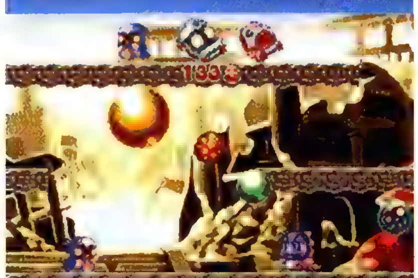


In Rise of Apocalypse spelen de belevenissen van de X-mannen en vrouwen zich weer over de hele wereld af.
Precies zoals je mag verwachten van dit spel, zul je hordes vijanden uit moeten schakelen met magie (mutantenkracht) of je blote vuisten. Veelvuldig op je aanvalsknop drukken dus, terwijl je je gezondheid nauwlettend in de gaten houdt.
Ik heb me kostelijk vermaakt tijdens mijn reisjes naar de redactie, met één simpele druk op de knop zat ik weer helemaal in mijn boevenjacht met mijn groepje mutanten dat langzaam maar zeker in kracht groeide.
Ik haalde twee spierbundels in mijn team en een vliegende dame die vanaf een afstandje projectielen af kon vuren. Ikzelf stapte in de schoenen van Iceman, zo bevroor ik de vijanden en liet de twee krachtpatsers het probleem voor me oplossen.
Erg simpel, doeltreffend maar bovenal helemaal geschikt voor die korte reisjes.

PSP — 80 SCORE

BUBBLE BOBBLE REVOLUTION

JUREN



Vooral uit nostalgische overwegingen was ik zeer verheugd toen ik Bubble Bobble Revolution onlangs kreeg thuisgestuurd. Kon ik samen met mijn semi-zoontje Max meteen even de multiplayer checken! Het werd een zware teleurstelling toen bleek dat mijn enkele spelcassette hiervoor niet volstond, dit moesten er twee zijn.
In de wetenschap dat een enkele spelcassette van Mario Kart DS al volstaat om met acht spelers door de driedimensionale, rijk gedetailleerde omgevingen te crossen, is het natuurlijk een schande dat de tweespelerstand van het archaïsch-platte Bubble Bobble om een tweede cassette vraagt.
Voor mij is hiermee de aantrekkelijkheid van deze Bubble Bobble als een luchtbel doorgeprikt, en voor die belachelijke New Age-versie en het wanstaltige artwork hoef je de game ook niet te halen.

DS — 45 SCORE

JAN

SCORE **65** | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7

De StarWars vibe is aanwezig maar het spel als zodanig is behoorlijk uitgekleed.

STAR WARS
BATTLEFRONT II



De sequel van de best verkochte Star Wars titel ooit doet wederom goede zaken. En nu is er ook nog eens een PSP versie, potverdriedubbeltjes! Is The Force Strong With This One?



Door: !MelvinoS! "I'm a dancer, I wanna move around on the floor...I'm a dancer...."

(Bijschrift via Powerweb)

Aan PSP games geen gebrek. Van bijna iedere grote titel komt, al dan niet gelijktijdig, wel een PSP versie uit.
SW: Battlefront II verscheen gelijktijdig met zijn grote broers maar dat is in dit geval geen pluspunt. De ontwikkelaar had de game namelijk beter nog even in de ontwikkelketel kunnen laten pruttelen want bepaalde ingrediënten zijn te snel toegevoegd waardoor het geheel niet goed op smaak is gebracht. Het smaakt niet onaardig maar de beoogde Michelin ster is lichtjaren verwijderd.

STAR WARS VIBE

Logischerwijs zijn de controles aangepast en dat heeft helaas tot gevolg dat het allemaal wat minder soepel aanvoelt dan gewenst. Je kunt verschillende controle lay-outs kiezen maar de ideale zit er niet tussen. Je dient de soepele controles van de spelcomputer uit je hersenpan te bannen en opnieuw te beginnen. (Tip: ga voor de retro setting.) Oefening baart echter kunst en na een tijdje was ik toch lekker aan het knallen.
De SW vibe is zonder meer aanwezig, de Jedi's zijn van de partij, alleen ontbreekt de story based campagne. Jammer.
De andere modes zorgen voor genoeg singleplayer gameplay maar voelen meer als losse verovermissies.
De meest toffe vernieuwing uit deel 2 – de gevechten in space – zijn hier ook van de partij en dat is best indrukwekkend gedaan. Zij het dat gezien de technische beperkingen ook hier het een en ander is opgeofferd.



Door: TimD "Prettig nieuw haar!"

(Bijschrift via Powerweb)

KLEIN VERSUS GROOT

De 'grote' versie van Battlefront II draait hoofdzakelijk om online multiplayer fun en daarom is het des te spijtiger dat dit onderdeel op de PSP niet optimaal uit de verf komt.
Je kunt niet online maar mag wel met vier man draadloos elkaar met een lichtzwaard achterna zitten via de Ad Hoc mode.
Waarom dit niet via het internet kan is me een raadsel waar ongetwijfeld een aantal Dark Lords bij Sony meer van weten.
Draadloos spelen met drie maten is aardig maar het haalt het niet bij de multiplayer fun die je gewend bent. Na een paar uur heb je het wel gezien. Dan log je gewoon weer in via Xbox Live (of met je PC of PS2) en is het écht genieten geblazen.
Al met al is SW: B2 dus een ietwat kale versie van hét succesnummer van LucasArts van eind 2005.



Door: BartJeee De Intergalactische Plantsoendienst liet er geen gras over groeien...

(Bijschrift via Powerweb)

OUT NOW • LUCASARTS • PANDEMIC • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.LUCASARTS.COM

PLAYSTATION 2

STEVEN

De minder bekende titels van Capcom

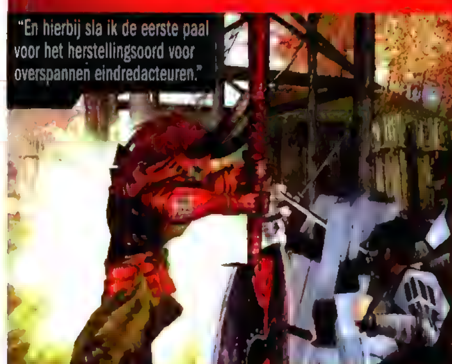
DEVIL

In mijn preview van Ikusagami elders in deze PU heb ik het over de vele actie games waarbij je met grote hoeveelheden vijanden wordt geconfronteerd, niet wetende dat Devil Kings ook in deze categorie thuishoort. De disk lag tijdens het schrijven van die preview toen nog onschuldig op mijn PS2 te wachten.

Na een paar minuten spelen bleek al snel waar het allemaal om draait in Devil Kings. Het is eigenlijk in twee woorden te omschrijven... Dynasty... Warriors
Er zijn zelfs zoveel overeenkomsten tussen deze twee games dat ik hoop dat Capcom een rechtzaak bespaard blijft.
Je kiest een personage, uit een selectie die mij ove rigens veel meer aanspreekt dan de krijgers uit Dynasty Warriors, en gaat samen met jouw troepen het gevecht aan met een ander leger.
Hierbij heb je een mapje dat duidelijk maakt waar je heen moet en waar de vijandelijke leider zich bevindt. En de actie? Inderdaad, hakken met een paar simpele combo's. Gelukkig loopt dit alles wel erg soepel. Soepeler zelfs dan in Dynasty Warriors.

ZEIKEN

Het leuke (niet dus) aan het testen van games met een overduidelijk Japanse setting is dat ik weer



"En hierbij sla ik de eerste paal voor het herstellingsoord voor overspannen eindredacteuren."



Dat het homohuwelijk eindelijk officieel werd, leidde tot grote feestvreugde.

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

DEVIL KINGS

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
6	7	5	59

...staan vaak met goede reden in de schaduw van hun grote licenties. Hoe zit dat met Devil Kings?

KINGS





"GELUID IS EEN BELANGRIJK ONDERDEEL VAN DE SFEER, EN DIT WERKT GEWOON NIET VOOR MIJ."

mag zeiken indien er alleen maar een Engelse taaloptie aanwezig is. En je raadt het al, bij Devil Kings is het weer zo ver.

Laat ik je nou eens uitleggen waarom ik dit zo vervelend vind. Ik ben erg te spreken over Azure Dragon, een stoere Samurai met zes zwaarden aan zijn riem en een ooglapje. In een filmpje voorafgaand aan een veldslag zie je 'm als de bikkel die hij is met zijn armen over elkaar op een paard over een vlakte razen. Achter hem doet zijn leger zijn best hem bij te houden. Dan uit het niets begint ie aan zijn speech om z'n mannen moed in te praten. "Are you ready"? "YEAH", roepen zijn troepen hem toe. "Oké, let's conquer". Weg samurai sfeer, hallo American Football sfeer, want dit alles is met zo'n overdreven enthousiast Amerikaans accent ingesproken dat ik het idee kreeg naar een coach te luisteren die zijn team voor een wedstrijd toespreekt.

En dan heb je nog de vele boeren en krijgers die je op het slagveld tegenkomt en kapot hakt. Die roepen de meest onzinnige dingen naar je met een belachelijk boers accent, dat eerder doet vermoeden dat je een nieuwe Dukes of Hazzard game aan het spelen bent. Geluid is een belangrijk onderdeel van de sfeer, en dit werkt gewoon niet voor mij.

BEST AARDIG

Los van irritante voice-acting en overeenkomsten met Dynasty Warriors heb ik weinig aan te merken op Devil Kings, maar dit lijkt me al genoeg. Het is verder best een aardige game, maar niet meer dan dat en mijn interesse was na een paar uurtjes dan ook snel verdwenen.

"Kom op, lachen jongens! Het is een kwestie van effe die ontsteking tot ontploffing brengen en je wilt niet weten hoeveel maagden op jullie liggen te wachten."



"Kut, ik moest zonodig die tekst op die vlag lezen. Ben ik er toch weer ingetra......"



KEN IK JOU NIET ERGENS VAN?

Ik zat tussen de verschillende speelbare personages van Devil Kings te schakelen, toen ik de game voor de eerste keer opstartte, en kwam toen langs een schaars geklede dame. Na even te hebben gegluurd ging ik weer verder om de rest van het aanbod te bekijken. Maar Venus, zo heet de stoere ninja chick, bleef in mijn hoofd rondspoken. Waar kende ik haar nou toch van?

Toen drong het opeens tot me door. Ik had haar op de TGS 2005 gezien, maar niet in een game of zo. Het was een van de cosplay fanaten die met veel moeite haar pikante outfit had nagemaakt. Normaal gesproken loop ik op de TGS in de cosplay hoek rond en herken ik de verklede mensen aan de hand van bekende game characters, nu herkende ik een game character achteraf aan de hand van een verkleed meisje. Ach nou ja, gelukkig heb ik er toen in ieder geval wel een foto van genomen.

Het was alleen nogal dringen geblazen om deze Venus wannabe heen dus ik kon niet de beste hoek pakken. Je begrijpt hopelijk wel waarom het zo druk was.



CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

THE INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER



Ongeïnspireerd en ronduit eentonig...

PS2/NGC/PC/XBOX — SCORE 30

SPONGEBOB SQUAREPANTS: LIGHTS, CAMERA, PANTS



Rommel, met een hoofdletter R, hoewel ROMMEL misschien een betere omschrijving is.

PS2/NGC/PC/XBOX — SCORE 20

BURNOUT LEGENDS



Deze game verdient inderdaad het stempel legendarisch; legendarisch slecht.

DS — SCORE 10

PRINCE OF PERSIA: REVELATIONS



Waarom wordt Sands of Time nou niet geport?

PSP — SCORE 60

SCORE **70** | GRAPHICS 9 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7

Dit vingerspel is meer voor het hoofd dan voor het hart.

JURJEN

VIEWTIFUL JOE
DOUBLE TROUBLE



Ik heb diverse vingers, twee daarvan gebruik ik om te wijzen. Dat zijn mijn wijsvingers. Ik gebruik ze ook wel eens voor andere dingen.

Op dit moment tik ik bijvoorbeeld met mijn linker wijsvinger op de t van mijn toetsenbord. Tik, tik, tikkerdetak. Soms steek ik een wijsvinger in een plantenbak met potgrond, om te voelen of de aarde nog een beetje vochtig is. Ik heb ook wel eens een vinger in een lauwe lasagne gestoken.

VERTRAGEN

Als ik in Viewtiful Joe: Double Trouble de tijd wil vertragen, houd ik mijn linker wijsvinger op de L-knop gedrukt. In de vertraagde werkelijkheid is het mogelijk om gevaarlijke projectielen terug te meppen naar hun afzenders. Ook k[illegible] voorwerpen hardere klappen uitdelen, zodat ze hoger door de lucht vliegen.
Zulk soort dingen deed mijn linker wijsvinger ook al in de vorige Joe-spellen. Maar mijn rechter wijsvinger heeft een nieuw trucje geleerd. Zolang ik ermee op de R-knop druk, kan ik met mijn linker wijsvinger (daar is ie weer!) over het touch-screen wrijven om het beeld te laten schudden.
Dit geschud heeft soms interessante gevolgen. Er vallen bijvoorbeeld koekenpannen op mijn tegenstanders of een rollend rotsblok breekt. Als ik het niet meer zo zie zitten ga ik altijd eventjes schudden, wie weet wat er gebeurt.
Het is best leuk om met enkele simpele vingerbewegingen van alles te kunnen laten gebeuren. Het geeft een machtig gevoel, mijn vinger is als de hand van God. En dat idee wordt nog sterker door de rest van het vingerwerk.



Hé Joe! Wat minder op je schouders letten, helpt veel beter tegen roos.



GESPLITST

Ik druk met mijn linker vinger in het midden van het touch-screen en trek hem langzaam naar links. Als gevolg hiervan wordt het beeld in tweeën gesplitst, en schuift de bovenste helft langzaam naar links. Dit komt van pas in uiteenlopende situaties. Als een platform zich bijvoorbeeld te ver bij mij vandaan bevindt, kan ik het op deze manier simpelweg naar me toe trekken.

> "MIJN VINGER IS ALS DE HAND VAN GOD."

Maak ik met mijn vinger een verticale beweging omlaag, dan wordt het ingezoomde beeld van het bovenste scherm naar het onderste getrokken. Als er zich in dit beeld een knop of kleine vijand bevindt, dan kan ik tegen het scherm tikken om de knop in te drukken of de vijand te killen.

CREATIEVE IDEEËN

Double Trouble is veel minder een knokspel dan de vorige Joe-spellen. Je moet wel aardig wat knokken maar dit is nooit zo moeilijk, eerder een beetje simpel en repetitief. De uitdaging zit 'm dit keer vooral in het oplossen van de puzzels. Zoals je inmiddels hebt begrepen bestaat zo'n oplossing meestal uit beeldmanipulatie door vindingrijk vingerwerk.

Ik [illegible] om te doen [illegible] tijdje bekroop me het idee dat de ontwikkelaars vooral wilden pochen met de creatieve ideeën die ze allemaal in de game hebben weten te verwerken. Dit soort creativiteit dwingt weliswaar respect af, het zorgt nog niet direct voor een meeslepende en/of opwindende spelbeleving.

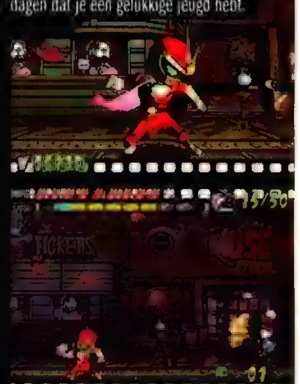
TE BEDACHT

Ik heb deze Joe in een uur of zes uitgespeeld en beleefde daar zeker plezier aan. De plat ogende maar toch volledig driedimensionale graphics gaven mijn ogen genoeg te genieten, terwijl mijn vingers zich verwend voelden met de macht die in hun toppen werd getoverd.
Toch, ondanks mijn directe, lijfelijke betrokkenheid bij de actie in beeld, voelde ik me er meestal toch ook ver bij vandaan staan.
In mijn hoofd kan ik best begrijpen dat dit een briljante en innovatieve game is geworden, maar van een hartverwarmend avontuur is geen sprake. Het voelt iets te veel bedacht allemaal, en het verrassende en lekker eigenwijze stijltje van de eerste Joe begint naar mijn smaak ook wat te voorspelbaar te worden.
En dus gebruik ik mijn almachtige vingers om een cijfer neer te tikken dat wat lager uitpakt dan ik had verwacht en gehoopt.

Soms heeft Joe gewoon effe geen zin in een goed gesprek.



Joe geniet. Af en toe zijn er van die dagen dat je een gelukkige jeugd hebt.



PLAYSTATION 2

BORIS

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

82 SCORE

Vette game in een mooie serie maar het wordt nu echt tijd voor een vierde deel op een echte next gen console.

SOCOM 3
U.S. NAVY SEALS

Een dezer dagen komt het derde deel uit van de succesvolle SOCOM serie. Kun je eindelijk weer eens fatsoenlijk online met je PlayStation 2.



Ik krijg af en toe boze mailtjes van gamers die zeggen dat ik m'n bek moet houden over de online gameplay, of beter het gebrek aan online gameplay op de PlayStation 2. Ik zou te negatief zijn want het is weldegelijk mogelijk om een fatsoenlijke online game te spelen want er is toch SOCOM?
Ieder keer weer wordt het voorbeeld SOCOM aangehaald om te illustreren dat de online mogelijkheden van de PlayStation 2 niet volkomen kut zijn. En ik moet deze mensen gelijk geven; er zijn niet veel goede online multiplayer games op de PlayStation 2 maar SOCOM is de uitzondering die de regel bevestigt.
Misschien is het zelfs wel meer dan dat en bewijst Sony gewoon zelf dat het wel kan en roept het developers impliciet op om hun goede voorbeeld te volgen.


"Ga maar vast, ik denk dat ik socom."


"Wat een lucht. Zo te ruiken heeft iemand de slipjes van z'n schoon moeder in de fik gestoken."


"Hé voorzichtig, die boedelbak moet nog terug en dat kost me m'n borg!"

TEAMWORK

SOCOM 3 biedt een aantal nieuwe dingen. Om te beginnen speel je de game niet in je eentje. Je hebt altijd een team om je heen en als het geen echte spelers van vlees en bloed zijn die je online bijstaan in het gevecht dan zijn het wel computer gestuurde kereltjes die je offline bijstaan.
Online is dat vet maar offline denk je af en toe wel eens dat het beter is als je die hersenloze teamleden gelijk zelf maar een genadeschot geeft want voor de rest lopen ze voornamelijk voor je voeten. Online daarentegen is deze game een oase van spelplezier en de vrolijke chaos waarin granaten en kogels om je oren vliegen en 32 spelers tegelijkertijd online hun gang kunnen gaan, staat garant voor genoeg actie en fun.

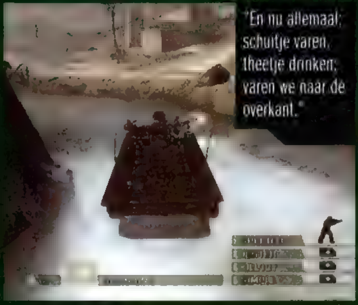
VOERTUIGEN

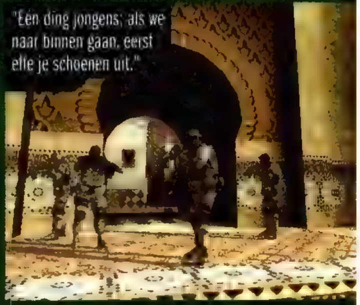
Nieuw zijn deze keer de voertuigen waarin je kunt rijden en varen. Van de Hummer tot de bepantserde boot, het zijn allemaal voertuigen die je een kleine voorsprong geven op de tegenstander.
Leuk is de manier waarop je met de voertuigen kunt omgaan. Schiet de vijandelijke bestuurder dood en het voertuig is van jou. Dat is cool want je merkt echt dat de makers hebben besloten de voertuigen een wat langere levensduur te geven. Ze ontploffen niet zo gemakkelijk als in bijvoorbeeld Battlefield 2.
SOCOM is dankzij de komst van de attack vehicles in één klap een volwassen oorlogsgame die zich qua diepgang en snelheid kan meten met games als Modern Combat en Call of Duty: Big Red One. Alleen jammer dat er geen helikopters zijn.

BEJAARDE ENGINE

Leuk in SOCOM 3 zijn de nieuwe levels. Het verhaal neemt je mee van de jungles van Zuid-Oost Azië tot de woestijnen van Irak en de kapot geschoten steden in Polen.
Het verhaal plakt alles moeiteloos aan elkaar en als speler geloof ik het wel. De actie is vet en het verhaal is mooi meegenomen.
Probleem met het spel is alleen de engine die sinds het eerste deel eigenlijk nog steeds hetzelfde is. Ik denk dat er meer uit de PlayStation 2 te halen valt maar eigenlijk is het sowieso de hoogste tijd voor de console om voorgoed te verdwijnen naar zolder en plaats te maken voor een gloednieuwe next gen. Laten we hopen dat de PS3 niet al te lang op zich laat wachten en dat SOCOM 4 een launchtitel is.

"SCHIET DE VIJANDELIJKE BESTUURDER DOOD EN HET VOERTUIG IS VAN JOU."


"En nu allemaal: schuitje varen, theetje drinken; varen we naar de overkant."


"Eén ding jongens; als we naar binnen gaan, eerst effe je schoenen uit."



Ik zou m'n personage Super de Boer noemen. En als ik dan iemand afknalde steeds roepen "graag gedaan...."

SCEA • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.PLAYSTATION.COM

REVIEW

PC / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE / XBOX JAN

GRAPHICS 7 REPLAY 5 GAMEPLAY 7

SCORE 69



THE CHRONICLES OF NARNIA

THE LION, THE WITCH & THE WARDROBE

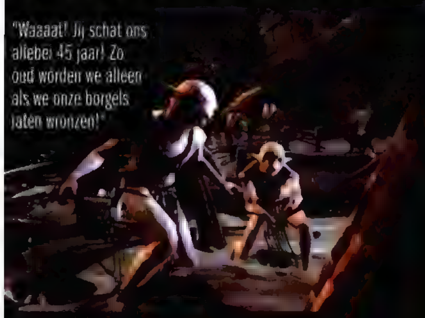
Na The Fantastic Four, Harry Potter, James Bond en King Kong is er binnen korte tijd wéér een game gebaseerd op een film: The Chronicles of Narnia.

De film The Chronicles of Narnia (TCoN) wordt door sommigen wel als Lord of the Ring rip-off neergezet. Onterecht want de bedenker van de Narnia kronieken, kinderboekenschrijver C.S. Lewis (die overigens wel bevriend was met Tolkien), had een geheel eigen stijl en visie. Lewis schreef voor een jongere doelgroep en dat zie je terug in de gelijknamige film en de game. Deze titel zal dus eerder aanslaan bij fans van de Harry Potter games dan bij de liefhebbers van de Lord of the Ring games (van EA).

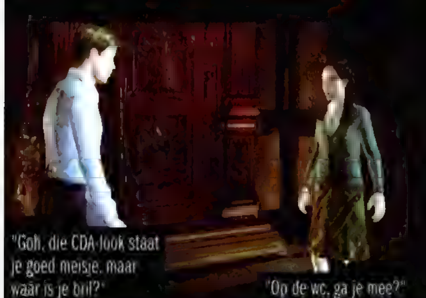
UNIEKE MOVES

TCoN begint als een puzzelgame met adventure-elementen maar gaandeweg kruipt de game richting hack & slash actie. Toch is het niet alleen knopjes rammen want je moet samenwerken met de verschillende hoofdpersonages om verder te komen.

Voor degenen die de film (en het boek) niet kennen: vier kids belanden via een magische kledingkast in het land Narnia. Het land is in de ban van een ijsheks en gehuld in een eeuwige winter. De kinderen Lucy, Susan, Edmund en Peter gaan samen met de nobele leeuw Aslan op avontuur. De nadruk van de game ligt op de vier kinderen en hun samenwerking onderling. Ieder kind heeft unieke moves en vaardigheden. Zo is Lucy de kleinste en zij kan door spelonken kruipen terwijl Peter de sterkste is; hij kan obstakels wegbeuken en het beste vijanden close combat aanpakken. Edmund kan ook aardig knokken maar hij is vooral lenig, waardoor hij naar hoge plekken kan klimmen en bijvoorbeeld over dun ijs kan trippelen. Lucy tot slot kan dieren betoveren, anderen healen en met een toverfluit vijanden in slaap sussen.



"Waaaat! Jij schat ons allebei 45 jaar! Zo oud worden we alleen als we onze borgels laten wronzen!"



"Goh, die CDA-look staat je goed meisje, maar waar is je bril?"

"Op de wc, ga je mee?"

SHAKY A.I.

Ook zijn er combinaties mogelijk waarbij twee kinderen een soort Tag Team move doen. Deze heb je nodig om levelbosses uit te schakelen. Dat maakt het extra jammer dat de A.I. op zijn zachtst gezegd shaky is.

Als je een kind bestuurt, neemt de computer de ander over... tenminste dat is de bedoeling, maar meestal staat het computergestuurde personage erbij en kijkt er naar. Zo ben je meer bezig je buddy te beschermen dan dat je zelf actie onderneemt. Ook wordt de actie gaandeweg steeds chaotischer.

Wat de game goed doet, is de sfeer van de film tot leven wekken. De magische, sprookjesachtige ambiance wordt mooi verbeeld en alle vreemde wezens uit de filmprent zijn van de partij.

Ook de vier kinderen zijn mooi gemodelleerd en het heroïsche karakter van het verhaal blijft goed overeind.

Maar toch, waar de Harry Potter games er inmiddels in geslaagd zijn om een brede doelgroep aan te spreken, is deze Narnia alleen leuk voor jonge gamers die de sfeer nog een keer willen opsnuiven. Maar voor een beetje doorgewinterde gamer zal het avontuur te kort zijn en de A.I. te ondermaats.

OUT NOW • TRAVELLER'S TALES • BUENA VISTA • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.T-TALES.COM

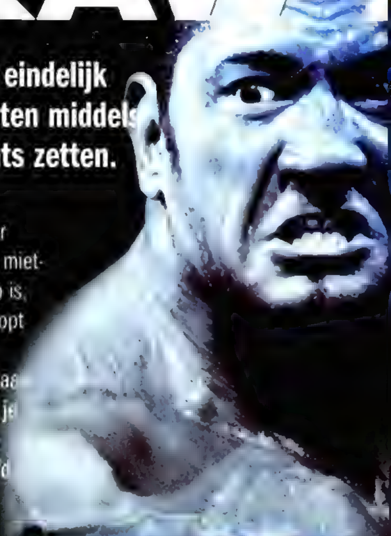
PLAYSTATION 2 / XBOX



GRAPHICS 8 REPLAY 8

Voor al diegenen die wrestling wel diggen: laat de rest maar lullen en fle[...] WWE is cool, Smackdown! VS Raw 2006 is cool!

WWE SM[...] VS RAW [...]



Het heeft even geduurd, maar eindelijk mag ik een van mijn favo sporten middels een hele pagina in de spotlights zetten.

Ik word een beetje moe van dat geëmmer over Amerikaans worstelen. Dat het nep is, dat het mietjes zijn in die strakke broekjes. Nou als dat zo is, waarom is Zelda dan wel cool, of Link? Die loopt toch ook in een doorkijk-maillot.

Ik zou zeggen, ga zelf maar eens in die ring sta[...] en laat maar eens zo'n kolos van 130 kilo op je [...] donderen. Kijken of je dan nog zo'n grote bek [...] hebt, met je nieren vlak achter je strottenhoofd[...]

VETTE SHOWS

Nee, ik kom er openlijk voor uit: ik hou van wrestling. Het is een van de vetste sportshows op deze aardbol, verzorgd door atleten pur sang.

Oké, het IQ van de gemiddelde spierbundel is vaak niet veel hoger dan dat van een zeeschildpad die de weg kwijt is en er wordt flink uit de pillenpot gesnoept, maar feit is wel dat ze week-in-week-uit shows geven die tientallen miljoenen mensen aan de buis gekluisterd houden. En als men die shit nu eens in ons land uitzond, dan was ik daar een van!

Ik vind het daarom zwaar klote dat ik wrestlinggames nooit mag promoten. Elke keer weer worden de nieuwe titels van hofleverancier THQ afgedaan met de quotes als 'dat is voor mietjes' en 'niemand speelt dat hiero'.

En met die onzin zwijgen we games dood die vol kwaliteit zitten. Alsof al die obscure Japanse zooi zo goed verkoopt in Nederland. Maar ja, dat is kunst. Braak! (no offense Steven en Jeroen).

INDRUKWEKKEND

Anyway, SvR 2006 is wederom een klinkend eerbetoon aan de worstelsport. Alle grote namen (70+) zitten er in (ik dig vooral de oudjes zoals Van Damme, Hitman, The Rock en Stonecold Steve



CHICKS!

Stel nu eens dat we wrestling hier allemaal hadden omarmd, dan stond er elk jaar wel een vette plaat op onze cover met een lekkere meid erop. Want chicks zitten er genoeg in SDvR en niet de minste. Ze zien er niet alleen lekker uit; ze bijten ook nog eens van zich af. Anyway, jullie houden er niet van, dus verdienen jullie ook niet beter. Geil dan maar lekker op die aap, die besnorde loodgieter of die inwisselbare vechtersbaas met gun.



"Blijf effe stil hangen, dan druk ik gelijk dat zambeitje terug."



"Wat is er jongen?"

"Wat is er jongen?" "M'n hond heeft 't uitgemaakt!"

YUKES • THQ • TEL: 076-5434000 • WWW.SVR2006.COM

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2006

GAMEPLAY 8

80 SCORE

kleurige spelletjes spelen, die snappen het gewoon niet.

ACKDOWN! 2006



[illegible]), de opkomsten zijn spectaculair ([illegible] grafisch weet te overtuigen), de settings waarin gevochten wordt indrukwekkend en je kunt kiezen uit al die talloze maffe competities die organisator WWE steeds weer verzint (single match, tag team, steel cage, parking lot, girl-on-girl pillow fight, buried alive match, royal rumble, etc).

AFGESPROKEN WERK

Wrestling is, en dat geef ik grif toe, anders dan alle andere vechtsporten, omdat het inderdaad een vooropgezette show is. Dat heeft twee gevolgen in deze game. Allereerst speelt SDvR 2006 perfect in op dit aspect met de General Manager-mode. Je kunt er nu als speler voor zorgen dat jouw shows op TV het vetst worden. Te veel doorzichtige matches en te weinig toffe fighters en de kijkers haken af. Ten tweede gebruikt developer Yukes al jaren een bepaalde manier van vechten. In 'echte' gevechtssporten kun je altijd reageren op de aanvallen van je opponent. In wrestling ligt dat anders. Immers, de choreografie van het gevecht is van te voren min of meer bepaald en dus dient de fighter mee te werken aan de aanvallen van de opponent (soms wel een minuut lang).

Omdat dit aspect natuurlijk te nep is voor een spel (wie gaat er nu een game spelen waarin je een halve minuut niks mag doen), draait bij SDvR 2006 veel om het tijdig overnemen van de aanval middels L2 en R2. Lukt je dat niet, dan krijg je weer een paar (spectaculaire) smakkerds tot de volgende mogelijkheid (of jij geeft de CPU achter elkaar smakkerds).

Dit is een systeem waar je van moet houden, en eerlijk gezegd ben ik bang dat alleen de liefhebbers van wrestling deze beating af en toe willen ondergaan (omdat het nu eenmaal bij de sport hoort). Fans van Tekken of Dead or Alive worden op zeker helemaal gek van deze 'trage' vorm van vechten. Kortom, ik kom helaas toch weer op de foute mededeling dat SDvR 2006 gemaakt is voor de 'fan van het genre'. En daarbij hoop ik dat wat meer mensen de boel eens op waarde weten in te schatten en dus fan worden.

> "SVR 2006 IS WEDEROM EEN GLIMMEND EERBETOON AAN DE WORSTELSPORT."



"Gadverdamme, ik zei toch met mayonaise!"

GENRE: WRESTLING • AANTAL SPELERS 4 • VERWACHT: OUT NOW

DS — JEROEN

GRAPHICS 7 REPLAY 7 GAMEPLAY 8

75 SCORE

DE SIMS 2

Op zoek naar een plek om je vrije tijd 'nuttig' te besteden? Breng eens een bezoekje aan Strangetown.

M'n gasten plezieren; als hotelmanager heb ik het er maar druk mee. En dat niet alleen, het zijn nog zeikerds ook die in mijn hotel verblijven en ik moet ze te vriend houden, anders betalen ze de rekening niet eens.

Neem Dusty Hogg; deze stoere biker heeft gewoon geen geduld en als er niet aan zijn wensen wordt voldaan, zal hij dat laten blijken ook. Grootste probleem dat ik met Dusty heb, is dat zijn moeder een oogje op me heeft. Dat is begrijpelijk; wie wil er nu niet met deze zeer aantrekkelijk hotelmanager een weekendje rommelen? Maar de moeder van Dusty is bijkans ouder dan mijn eigen moeder, daar ga ik dus niet aan beginnen.

Ik heb mijn zinnen gezet op Kayleigh Wintercrest, een beeldschone brunette die mijn hart sneller laat kloppen. Toch besteed ik niet al te veel tijd aan mijn amoureuze escapades, nee er moet brood op de plank.

VREEMD

Mijn hotel in Strangetown loopt op zich wel aardig; klanten zijn er genoeg en echte concurrentie is er niet. Ik moet alleen wel zorgen dat ik dagelijks aanwezig ben om even een babbeltje te maken met de gasten en de dagelijkse klusjes op te knappen. Beetje stofzuigen, zorgen voor genoeg folders, rekeningen betalen en natuurlijk het hotel uitbreiden. Ben ik er een weekend tussenuit dan stapelt het werk zich alleen maar op, en daar storen de klanten zich aan.

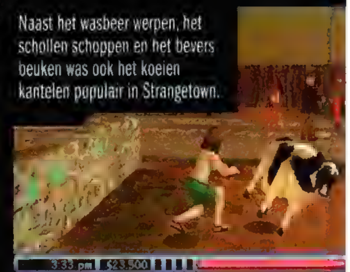
Overigens is Strangetown niet zonder z'n makken; het ligt vlakbij een woestijn alwaar vreemde dingen gebeuren. Ik liep op een ochtend even de grote zandbak in en stuitte zelfs op een heus ruimteschip. Vast van die vreemde groene keizer Xizzle, die ik uit mijn hotel moest verjagen met een waterpistool. Klinkt een beetje gek misschien maar hij kan niet tegen water, waarschijnlijk dat hij daarom Strangetown uitgekozen heeft, het regent hier namelijk nooit.

KUNST

Gisteren heb ik een kamer in het hotel geopend waar ik kunst tentoon kan stellen. Schilderijen van mezelf wel te verstaan want ik heb ineens mijn artistieke kant ontdekt.

Nou, het is in feite niet meer dan een beetje gekrabbel maar weet je, de gasten kopen die krabbels en nog voor grof geld ook. Iedere keer als er weer een 'schilderij' van me verkocht is, smeer ik snel een nieuw wit doek onder. Het kost me niets, hoogstens een minuutje, en dan ben ik zo'n 400 Simolians rijker. Heerlijk toch?

Tja, het leven als hotelmanager in Strangetown gaat niet altijd over rozen, maar zolang er geld binnen blijft binnen komen, hoor je deze hotelmanager niet klagen natuurlijk.



Naast het wasbeer werpen, het schollen schoppen en het bevers beuken was ook het koeien kantelen populair in Strangetown.





"Brrr, die engerd in die zwarte jas vroeg me net of ik even mee naar buiten wilde; brommers kieken."



ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL



HDTV

IS HET AL TIJD OM ER EEN TE KOPEN?

Het is onrustig op de PU-redactie. De Xbox 360 is gearriveerd en daarmee is het HD-tijdperk definitief begonnen. Naast de bekende gele Composite-videostekker heeft dat ding namelijk rode, groene en blauwe Component-stekkertjes, die een signaal met vele malen meer pixels voortbrengen. Een wereld van verschil in detail.

De vraag is natuurlijk of dit betekent dat er meteen nieuwe TV's gekocht moeten worden. De verschillende redactieleden hebben zo hun eigen conclusies getrokken.
Jan had sowieso een chique TV nodig voor zijn gametorenkamertje, dat werd dus een HD-variant. J.J.'s oude TV ging kapot en toen moest hij er ook maar aan geloven. En Steven gebruikt een PC-monitor als HDTV (zie kader).
Boris daarentegen liet op het Powerweb al weten flink te balen dat hij feitelijk wordt gedwongen om een HDTV te halen doordat er zo weinig overblijft van 360-games op zijn trouwe Aiwa. Tegelijk heeft bijvoorbeeld Jurjen nog nauwelijks interesse in een HDTV. "Ik vind de kwaliteit van LCD-schermen vaak tegenvallen. Bovendien heb ik geen ruimtenood en hoef ik niet per se een platte TV," vertelde hij mij.

WXGA-RESOLUTIE

In navolging van mijn reportage over HDTV in PU9 van vorig jaar ben ik nog eens op onderzoek gegaan - en ik ben tot de conclusie gekomen dat het beter is om nog even te wachten.
Dat zeg ik niet omdat er nog geen TV-uitzendingen zijn in HD, of omdat het nog niet duidelijk is of je straks films kijkt in sprankelende beeldkwaliteit op Blu-Ray Disc of toch HD DVD. Nee, er zijn andere technische bezwaren.
Zo blijkt bijvoorbeeld dat de meeste "HD Ready" TV's momenteel een WXGA-scherm van 1366 bij 768 pixels hebben. Onhandig, want de Xbox 360 werkt het liefst met een 720p-signaal, dus 1280 bij 720 pixels. Een WXGA-scherm moet het beeld dus ietsjes oprekken - daardoor is het nét niet optimaal.

PRIJZEN

Een Philips WXGA-TV van 51 centimeter heb je overigens voor €699. Ga je naar 66 centimeter, dan kijk je naar prijzen in de regio van €999 (JVC LT 26A61B) of €1299 (Sony KLV S26, met hoger contrast en een HDMI-aansluiting, waar de PS3 en toekomstige DVD-spelers mee gaan werken). Geen kattenpis, maar ook niet meer de duizenden euro's die je een jaar geleden voor HD moest neertellen.
HDTV's met een 'native' resolutie van 1280 bij 720 heb ik op mijn zoektocht helaas niet kunnen vinden. En na 1366 bij 768 ga je meteen naar 1920 bij 1080 pixels. Dat past precies bij de de hogere 1080i (die de Xbox



EEN HDTV VOOR JE OUDE CONSOLES?

Ik ben erg in mijn nopjes met mijn nieuwe Samsung. De Xbox 360 games zien er werkelijk fantastisch uit. 'Probleem' met mijn nieuwe TV, is dat hij misschien wel een beetje te groot is. De 32 inch beeldbuis laat namelijk beter dan ooit de oneffenheden zien. PS2 games, Genji bijvoorbeeld, komen in sommige gevallen zo opgeblazen in je scherm dat pixels en karteltjes nadrukkelijker dan ooit te zien zijn. Bepaalde games ogen bovendien erg donker maar dat is simpel op te lossen door het gamma op je scherm aan te passen.

Met alleen een HDTV ben je er overigens nog niet, je moet ook voor alle huidige consoles goede kabels aanschaffen. Een HDTV is dus leuk voor de next gen consoles maar zeker met behoorlijk grote beeldschermen overleven niet alle huidige consolegames het evengoed. Ook al hang je de duurste kabeltjes er tussen.

Daarbij zijn er maar heel weinig huidige spellen die 720p en 1080i ondersteunen. Een spel als Halo 2 bijvoorbeeld ondersteunt als beste 'slechts' 480p op een HDTV. Dat is zeker een stap scherper dan op een huidige televisie, maar ook weer niet zo veel beter dat je echt helemaal uit je stekker gaat.

Genji



Halo 2



360 aankan) en 1080p (waar Sony over praat als het gaat om de PS3) HD-resoluties.

Voor optimaal scherpe games is dit het ideale aantal pixels, maar de prijs schiet wel meteen boven de drieduizend euro uit.

INDUSTRIEEL LICHT

Andere punten zijn contrast-ratio en lichtopbrengst. De meeste LCD-schermen hebben momenteel een contrast tussen de 400:1 en 1000:1. Dat wordt gepromoot als een 'hoog contrast', en het is inderdaad beter dan eerdere LCD-schermen, maar ouderwetse beeldschermen hebben nog steeds een tientallen malen hoger contrast. En ook de lichtopbrengst blijft achter.

Dit is de reden waarom het beeld van veel LCD-schermen nog steeds vrij dof is, zwart geen zwart is maar donkergrijs en je er in een lichte kamer weinig van ziet.

Plasmaschermen zijn op deze vlakken beter, maar die zijn dan weer veel duurder in de aanschaf en verbruiken bizar veel stroom.

Gelukkig raast de ontwikkeling van LCD-schermen voort en komen er dit jaar nog schermen met een contrast en lichtopbrengst die nauwelijks onderdoen voor de dikke kasten van vroeger. Natuurlijk zullen die schermen in het begin erg duur zijn - maar dat de technologie er bijna is, betekent ook dat die over een paar jaar betaalbaar zal zijn.

NIEUWE TV

Natuurlijk: als je nu écht een nieuwe TV nodig hebt, zoals een aantal van mijn collega's, dan kun je maar beter voor een HDTV gaan.

Let er in dat geval op dat er, naast Component-stekkertjes voor je Xbox 360, een HDMI-poort op zit. Zorg ook dat contrast en lichtopbrengst zo hoog mogelijk zijn. En als het lukt met je budget, is het met het oog op de toekomst ook wat waard om voor 1920 bij 1080 pixels te gaan.

Maar als je net als ik een prima beeldbuis hebt staan en liever wacht tot een optimalere technologie tegen een schappelijkere prijs te koop is, heb dan minstens nog een jaar geduld.

2007 - 2008

Rest nog één vraag. Moet Microsoft er nu blij mee zijn dat hoogstens 1% van de gamers op dit moment het optimale uit de Xbox 360 haalt? En dat de rest hoogstens lekker wordt gemaakt en misschien zelfs, zoals Boris, gefrustreerd raakt? Misschien niet. Toch vind ik het een prettig idee dat het ding klaar is voor de toekomst. Zodat ik daadwerkelijk iets héb aan mijn HDTV als ik hem koop in 2007 of 2008.

PC-MONITOR ALS HD-ALTERNATIEF

Je hebt nóg een optie als je het maximale uit je Xbox 360 wilt halen. Ik heb het over PC-monitoren.

Dell heeft een lijn van breedbeeld monitoren - de 20 inch 2005FPW en de 24 inch 2405FPW - die zich hier uitstekend voor lenen. Niet alleen zijn deze uitgerust met meerdere card-readers en USB-poorten, het belangrijkste zijn de vele video-aansluitingen. Dankzij AGP, DVI, S-Video, Component (met HD weergave) en Composite-aansluitingen, kun je van al je consoles én je PC genieten op een retestrak groot scherm.

De response tijd van 16ms heeft mij nog geen enkele seconde ghosting laten zien, en een leuke bijkomstigheid van de resolutie van maximaal 1920 bij 1200 is dat je PC-games er wel heel gelikt uitzien (als je videokaart dit aankan).

Verder noemenswaardig is de picture in picture optie, waarmee je meerdere videosignalen tegelijk kunt weergeven.

Enkele kanttekeningen zijn dat je de PC wel met een DVI-kabel zou moeten aansluiten, want analoge weergave wordt een beetje wazig op deze resolutie. Ook zit er geen geluid in de monitoren ingebouwd, dus je hebt een externe speakerset nodig.

En ondanks dat Gamecube, Xbox en Xbox 360 titels er geweldig uitzien, overleven met name de technisch zwakkere PlayStation-games niet altijd de scherpe weergave van een monitor. Dat is overigens wel weer op te lossen met een (prijzig) kastje dat het analoge signaal van de PS2 omzet naar VGA.

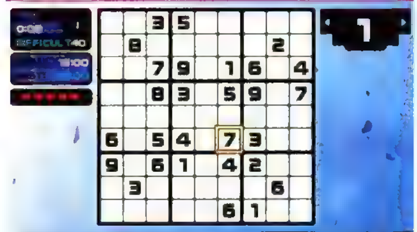
STEVEN





GO! SUDOKU

JEROEN



Sudoku is een puzzel van negen bij negen vakjes met een klein aantal reeds ingevulde enkelvoudige cijfers. De kunst is de overige vakjes ook in te vullen op zo'n manier dat in elke horizontale lijn én in elke verticale kolom de cijfers 1 tot en met 9 één keer voorkomen. Bovendien is de puzzel onderverdeeld in negen blokjes van drie bij drie, die elk ook weer eenmaal de cijfers 1 tot en met 9 moeten bevatten. Er is dus flink wat concentratievermogen en denkwerk vereist.

Wat dat betreft mag Go!Sudoku ook geen onvoldoende krijgen. Als puzzel zit het namelijk gewoon heel erg goed in elkaar. Ik heb alleen problemen met het platform waarop gepuzzeld wordt. De PSP is nu niet echt geschikt voor dit soort puzzels.

Naar mijn mening moet je dit soort puzzels niet op een handheld spelen, maar lekker ouderwets met pen en papier. Haal zo'n denksportboekje bij de Ako (is ook nog eens goedkoper) en ga lekker daarmee aan de slag.

PSP — SCORE 56

DE SIMS 2

JAN



De...Sims...Wie...Kent...Ze...Niet? Ze... ...Zijn...Nu... ...Ook...Speelbaar... ...Op... ...PSP ...Toffe...Game... ...Alleen...De... Tergende...Laadtijden...Draaien... ...Deze... ...Game... ...Volledig...De... ...Nek...Om...Iedere... Handeling... Kost...Laadtijd... ...En...Dus...Hoor...Je...Vaker ...Je... ...Disk...Spinnen...Dan ...Je... Lief...Is... ...Zucht.

PSP — SCORE 55

COMMENTAAR DE SCHADUWKANT VAN VIJF MILJOEN WOW SPELERS

Het einde van het succes van World of WarCraft; dé online MMORPG van 2005, is nog lang niet in zicht. Na het overweldigende succes in Korea, Europa, Amerika en China, lanceerde Blizzard in het november het spel in Taiwan, Macau en Hong Kong.
Het totaal aantal actieve World of WarCraft spelers heeft inmiddels de grens van vijf miljoen overschreden.
Fantastisch nieuws voor Blizzard natuurlijk maar dit succes heeft ook een schaduwkant. Blizzard richt zich de laatste maanden namelijk bijna uitsluitend op het verspreiden van WoW. Straks zijn ook de Filippijnen, de Gili eilanden en Baklappia aan de beurt, het houdt niet op.
Leuk, al die WoW gamers maar het betekent meer serverparken, meer mankracht voor onderhoud, meer moderators en online controleurs, meer mensen voor lokalisatie en ga zo maar door. Tegelijkertijd vragen de fans van het eerste uur om nieuwe content en moet ook de add-on The Burning Crusade nog afgemaakt worden. De verleiding voor Blizzard om zich helemaal op WoW te storten is groot.
Maar wat als MMORPG nu niet je ding is? Wat als je al jaren zit te wachten op StarCraft 2 en Diablo 3? Deze games zijn door het aanhoudende succes verder weg dan ooit.
Oké, nu schets ik het wel heel erg negatief. Blizzard heeft altijd meerdere projecten tegelijkertijd lopen. Maar met The Burning Crusade in de maak enerzijds, probleemkindje StarCraft Ghost aan de andere kant en de immer groeiende WoW community daar nog bij, vraag ik me af hoeveel man er aan een écht nieuwe game van Blizzard zitten te werken.
De geruchten over Diablo 3 gonzen al heel lang, maar er is nog niets over bekend. En als Blizzard op de E3 een aankondiging doet over deze potentiële game, dan zal het nog minstens anderhalf jaar duren alvorens die game het daglicht ziet.
Het succes van World Of WarCraft heeft hier natuurlijk mee te maken. Of zoals een bekende wijsgeer ooit zei: "ieder voordeel heb ze nadeel."

JAN



THE MOVIES ALS PROTEST

Een unieke korte film, getiteld "The French Democracy," gemaakt met de game The Movies, heeft de aandacht getrokken van de internationale media.
De film, gemaakt door de Franse designer Alex Chan, is een reactie op de sociale situatie die leidde tot de rellen in Parijs en andere Franse steden eind 2005.
Nadat de film online gepost was, werd er eerst over de film geschreven in The Washington Post,daarna volgden MTV.com, Business Week, en 20 Minutes (een Frans dagblad met een bereik van over de 800.000 lezers).
Zo zie je dat games zelfs gebruikt kunnen worden voor serieuze sociale vraagstukken.



WAR ON TERROR



Binnenkort verschijnt War On Terror, een fabuleus ogende RTS die de hedendaagse terreurdreiging als uitgangspunt neemt en combineert met CNN-achtige beelden.
De officiële website is online en is de moeite van een bezoekje waard. Je zou inmiddels op www.waronterror.de een speelbare demo moeten kunnen vinden. Ook de trailer is zeer genietbaar.
Grappig en zeker aan te raden is een soort quiz op de website, waarbij je als bezoeker echte foto's en gerenderde screenshots van de game van elkaar dient te onderscheiden, en da's nog best lastig, Hiermee willen de makers de kracht van hun game engine showen.
Voordat iedereen misselijk wordt van deze pro-Amerikaanse game; je zult niet alleen tegen de terroristen vechten maar ook zelf de mogelijkheid krijgen om als terrorist huis te houden.
De game kent een kleine dertig missies verdeeld over drie campagnes, waaronder eentje dus met de explosieve baddies.

DEMOCHECK

80 DAYS

Een beetje slome demo van een game gebaseerd op het beroemde boek van Jules Verne. Het behelst een puzzel waarbij je de watervoorziening van een enorme locomotief weer op orde moet krijgen maar de besturing gaat stroef.
Score:
HTTP://FROGWARES.COM/80DAYS



AGATHA CHRISTIE: AND THEN THERE WERE NONE

Speurneuzen opgelet! In deze ver-gaming van het beroemde boek van Agatha Christie worden tien personen - allemaal vreemden van elkaar - uitgenodigd door een mysterieuze gastheer op het onherbergzame Shipwreck Island.
Eén voor één leggen de gasten het loodje. De demo geeft alvast een voorproefje van dit typische grafische adventure.
Score:
WWW.AGATHACHRISTIEGAME.COM

DTM RACE DRIVER 3

Vreemd genoeg kun je in deze demo niet voor de Simulatie mode kiezen. En dus ben je beperkt tot arcade racen. Hier zijn twee categorieën te spelen, te weten Touring Car en Offroad. In totaal zijn er drie parkoersen beschikbaar.
Score:

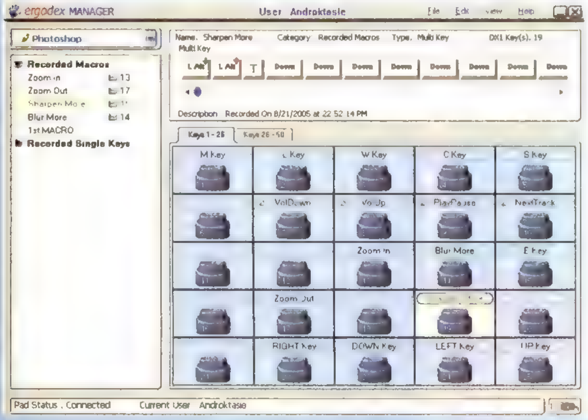
HARRY POTTER & DE VUURBEKER

In deze demo wordt het tentenkamp waar Harry en zijn vrienden Ron en Hermelien verblijven, aangevallen door een volgeling van Voldemort. Spanning en sensatie? Niet echt.
Score:



ERGODEX DX1

In de categorie 'bizarre gadgets' willen we graag je aandacht vragen voor de Ergodex DX1. Door nationale en internationale gamepers al uitgeroepen tot het ultieme gaming toetsenbord.
Het is echter geen toetsenbord in de traditionele zin van het woord. Het is een soort van glazen plaat waar je zelf je toetsen opplakt, daar waar jij ze het liefst wil hebben.

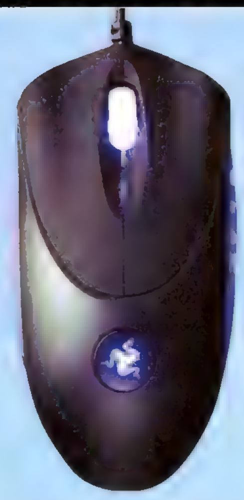




Dat betekent, dat als je zes toetsen genoeg vindt, je gewoon zes blokjes opplakt en meer niet.
De toetsen hebben aan de onderkant een soort klevend rubberlaagje.
Hiermee kun je ze overal op het DX1 bord plaatsen. Na wat trial & error heb je dan hopelijk de ideale stand gevonden en kun je via de bijgeleverde software, functies aan de toetsen toekennen zoals lopen, springen, schieten, wapens wisselen enzovoorts.
Het voordeel van deze bizarre gadget is dat iedereen (en dus ook linkshandige gamers) zijn of haar unieke indeling kan maken!
Helaas hebben we de Ergodex nog niet kunnen testen, dus we hangen er nog geen score aan.

ERGODEX DX1 • PRIJS: 160 EURO • DISTRIBUTIE: ERGODEX • WWW.DX1.NL

RAZER COPPERHEAD



Fabrikant Razer staat al jaren bekend om zijn kwalitatief goede gamemuizen. De Razer Copperhead is momenteel zo'n beetje het nauwkeurigste wat er te halen valt op gamemuis gebied. Hij beschikt over een 2000dpi laser; oftewel deze muis leest 2000 punten per inch!
Op het eerste gezicht oogt de muis een beetje standaard totdat je 'm aansluit en de bovenkant en de zijkanten pardoes oplichten. De zijkanten stralen gekleurd licht uit en op het midden van de muis zit een lichtgevend logo van Razer dat als een hartslag pulseert. Deze muis is symmetrisch en dus ook geschikt voor linkshandige gamers. De Copperhead heeft voorts zeven knoppen die je allemaal naar wens kan instellen en programmeren. De muis is extreem nauwkeurig en heeft een fantastische uitstraling, vooral in het donker wanneer de kleurtjes nog beter uit de verf komen. Qua design is het een topper en ook qua prestaties dus.
Een beetje gamer met een gemodde PC moet deze muis er eigenlijk naast hebben liggen!

RAZER COPPERHEAD
PRIJS: 69,95 EURO • DISTRIBUTIE: RAZER
WWW.RAZERZONE.COM ★★★★★

DEAD OR ALIVE 4 CONTROLLER

Eigenlijk hadden we dit nummer DOA 4 in de review moeten hebben, maar Microsoft kwam niet over de brug. Jammer, jammer want we hadden wel weer eens zin in een paar schuddende tieten tijdens een flink potje rammen en trappen!
Voor de echte combo meesters is een Xbox controller tijdens DOA niet genoeg. Die gaan voor de DOA 4 stick die de Japanse fabrikant Hori op de markt heeft gebracht.
De knoppen op dit fraaie stukje hardware zijn op de klassieke arcade manier ingedeeld en ook de grote pretpook mag niet ontbreken, natuurlijk.
DOA liefhebbers zijn aangewezen op de toonaangevende Aziatische gamesites want dat deze gear ooit hier uitkomt, kun je wel shaken..



DOA STICK • PRIJS: 80 DOLLAR • DISTRIBUTIE: LIK SANG OF PLAY ASIA • WWW.PLAY-ASIA.COM OF WWW.LIK-SANG.COM

CREATIVE GIGAWORKS PROGAMER G500

Hoeveel verschillende boxensetjes Creative de afgelopen tijd heeft uitgebracht, is bijna niet meer bij te houden. Het lijkt wel alsof de hardwarefabrikant iedere maand een nieuw setje dropt.
Er is inmiddels een setje voor de gebruiker met een kleine beurs, een voor designliefhebbers, een voor muziekliefhebbers, 5.1. boxensets, 6.1. boxensets 7.1. boxensets, boxensets voor je moeder en ga zo maar door.
Nu dan de GigaWorks ProGamer G500 die, volgens de makers, de perfecte partner is in combinatie met de nieuwe Sound Blaster X-Fi-geluidskaarten van Creative.
Met het surround geluid zit het wel goed en dát kun je dan ook wel aan Creative overlaten. Het THX-certificaat prijkt trots op de doos en ook het vermogen van 310 watt RMS is indrukwekkend.
Vooral de subwoofer imponeert en blaast je middels hevige explosies van je stoel af. Dat schijnt iets te maken te hebben met een nieuwe techniek die men Twin Flared DynaPort noemt. Lekker belangrijk. Het zorgt er in ieder geval voor dat de bassen zuiverder en groter klinken en nu eens niet als een grote, doffe ruis door je kamer brommen. De subwoofer bevat trouwens ook een extra ingang waarop een MP3- of andere muziekspelers kunnen worden aangesloten.
Leuk detail: het systeem bevat de functie Creative CMSS om stereo geluid up te mixen naar 5.1-geluid. Het is een beetje cheaten maar het effect is er niet minder om.



CREATIVE GIGAWORKS PROGAMER G500 • PRIJS: 299 EURO • DISTRIBUTIE: CREATIVE • WWW.EUROPE.CREATIVE.COM ★★★★☆

BDR'S EASTEREGGS



EFFE M'N EI KWIJT...

Haarlem, Haarlem, we have a problem! Dat is wat ik dacht toen alle monitoren hier op zwart gingen, twee dagen voor ik al mijn briljante screenshots aan de redactie moest sturen. Natuurlijk heb ik nog alles geprobeerd om de zaken in orde te maken, maar zo rond de jaarwisseling was iedereen in gameland op vakantie, verzopen in wijn of gestikt in een appelflap.
Het is dus voor één keer dat we niet de gebruikelijke original, zelf gegrabde screenshots leveren die je bij deze easteregg-pagina gewend bent. Volgende maand gaat het weer lukken. May the Force be with us...

SUPER MARIO 64 DS (NINTENDO DS)

Egg 1: Racing fatty
Het blijft een klassieker, Mario 64. Zelfs voor de mindere platformgoden, zoals ik.
Haal eerst 150 sterren, makkelijker gezegd dan gedaan trouwens, en keer dan terug naar Cool Cool Mountain. Je kunt nu de penguin race doen tegen een echte heavyweight.





Egg 2: Lost and found
Dit is handig voor als je je Cap kwijt bent.
Keer terug naar het kasteel en zoek Toad. Hij draagt je Cap! Goddank is onze potige paddestoelige vriend bereid je deze te allen tijde terug te geven.



Egg 3: Squareggs
Mijn favoriet. Neem het gezellige groene draakje Yoshi en wandel naar een stel kleine kratten, zoals in Hazy Maze en andere levels. Slik een van de kratten in en Yoshi geeft vierkante eieren.
Ben wel benieuwd wat voor beest daar uit zou komen!!

KAMEO (XBOX360)



Egg 1: Zeldzaam?
Dit is wel een van de meest oogstrelende games van de afgelopen tijd. Hoewel na een paar uur je ogen pijn gaan doen van de kleurenpracht, is dit zeker een van die spellen die je even uit moet checken.
Ren in de Forgotten Forest Glade eens naar het huis van Creeper, waar je eerder niet in kon vanwege een blokkade, en zet de radio aan. Je hoort nu een bekende tune van Rare uit Banjo Kazooie.



SOUL CALIBUR III (PS2)

Egg 1: Kleren maken de man
Naast Super Street Fighter II nog steeds mijn favoriete beat' em up reeks. Het is natuurlijk ook een dik pluspunt dat de ouwe PS2 nog tot een hoop in staat blijkt. In elk geval kun je met de characterselect een beetje klooien.
Houd tijdens het kiezen van je figuur L1+L2+R1+R2 ingedrukt. Voor een aantal van de mensen, niet allemaal, is er een extra outfit beschikbaar.

Egg 2: Slachtzin van de dag?
Een beetje een inkoppertje misschien voor de ervaren SC speler, want ik meen me te herinneren dat iets dergelijks ook bij de vorige delen kon.
Vlak voor de battle en tijdens je overwinning, kun je met de verschillende knoppen bepalen welke openings- of overwinnings kreet je personage slaakt.
Meestal skip ik die filmpjes echter. Hou je meer tijd over om te matten nietwaar?





PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES (XBOX, PS2, GAMECUBE)

Egg 1: Gevederde vrienden
The thrill of the kill wordt nog beter uitgediept met onder andere de speed kill. In het 'ren over muur en sla switch, spring spring en spring wat meer' ben ik niet zo'n held, dus het kostte me alsnog een paar uur voor ik in de 'Throne Room' kwam.
Voor degenen die net zo'n agressie in zich hebben als ik: je kunt los gaan op de kussens gelegen op de troon voor een mooi (en kort) verenspektakel.

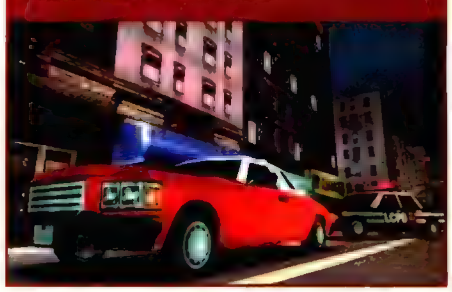
Egg 2: Wie hoor ik?
Nadat je jezelf langs talloze vijanden hebt geworsteld, springend en slingerend door het vergane Babylon, kom je uiteindelijk (na een stuk of wat Game Over schermen, grrr) bij het level 'The fortress'.
Je bent de Dark Prince als je aan het einde van het level een aantal zuilen tegenkomt. Een ervan reikt tot aan een luifel. Beklim deze en je hoort een nogal mechanische stem van alles roepen.



GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES (PSP)

Egg 1: Hello Hello
Ook op de PSP komt deze game weer buitengewoon goed uit de verf. De easteregg die er in zit is dan ook redelijk briljant.
In Staunton Island, ga je naar de meest noord oostelijke hoek. Hier tref je een parkeerplaats waar een trap vlakbij is. Beklim de trap, spring een gebouw over in oostelijke richting en cross naar de andere zijde van het dak. Je kunt nu beneden een binnenplaats zien. Hier vind je een kleine smiley met 'hello again' erbij. Dit is exact dezelfde plek waar in GTA III staat geschreven. 'You are not supposed to be here!'

Egg 2: Ehm, kan dit?
Dit is niet zo heel makkelijk, maar wel erg komisch.
Probeer een helikopter te bemachtigen en neem deze mee naar de befaamde Paint 'n' Spray shop. Werk het apparaat met beleid naar binnen (explosiegevaar zeker aanwezig!) en je wordt gepaint en gesprayed. Ohja, en ze zetten een stel wielen onder je chopper. Ehhh... Dank je?





IK PROBEER MURIELLE NU AL UREN TE BEREIKEN! WAAR IS DAT MENS!
LVL 60 ELITE BOSS
ED!
ED!
ED!
?
DIT PAKKETJE KWAM NET BINNEN!
EEN BOODSCHAP: MURIELLE SLAAPT BIJ DE VISSEN!
YO LUI...
NIELS! IS DAT KIND VAN JE NOU NOG NIET ZINDELIJK?
IK KOCHT NET WAT FRUIT TOEN TWEE ONVERLATEN INEENS EEN AANSLAG OP ME PLEEGDEN...
WAAH! ONVERLATEN!
FLOTS
ACTIE: 1 HALEN = 2 HALEN
NOU, IK GA MOOI THUIS NAAR BED EN DAAR BLIJF IK DE REST VAN DE DAG!
DE VOLGENDE OCHTEND...
MMM...
BIEP BIEP
HM? WAT IS DIT? OLIE?!
Laguna
NEEE EEEEE EEEEE EEE!!!
ZO...
KLOE LOE LOE
...LAAT DIE POSITIEVE RECENSIES MAAR KOMEN...
FUCKIN' A, POP!
PU
JORDI PETERS

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- Jan verblijft een paar dagen in Londen om twee games te checken waar veel van wordt verwacht: **THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION** en **ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS**. Wedden dat ie super enthousiast weer terugkomt?
- Zoals beloofd in dit nummer geven we een vooruitblik op de beste handheldgames van 2006. Wat worden in onze ogen **DE BESTE 25 GAMES OP GBA, DS EN PSP**.
- In Canada maakt Jurjen uitgebreid kennis met een filmgame waarin coke en kogels de hoofdrol spelen: **SCARFACE**.
- PU's destructieteam J&B gaat verder met hun sloopwerk in **BLACK**.
- **KINGDOM HEARTS 2** kwamen we in dit nummer al tegen als een van de topgames van 2006. Jeroen en Jan zijn in gevecht wie 'm gaat spelen.
- Een heel bijzonder spel is **PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY**, een GBA spel dat zich gedeeltelijk afspeelt in een rechtzaal. Dikke kans dat Judge Ed ook weer eens z'n gezicht laat zien...
- Dikke tieten op de cover? Dikke kans in ieder geval dat we **DEAD OR ALIVE 4** voor je hebben!
- Nog een geheide coverkandidaat is **SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT**. Hoewel, alweer een kale gast voorop...
- En what up met die **MMOVSG'S**, oftewel Massively Multiplayer Online Virtual Sex Games?
- Alles onder voorbehoud.



POWER UNLIMITED 3 LIGT 26 FEBRUARI IN DE WINKEL

VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA 26

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut)
Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice
Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp.
U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Jan-Johan Belderok, Niels 't Hooft, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Boris van de Ven, Bor Verkroost, Muriëlle Woudenberg
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerunlimited.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Veronique de Groot, Jelka Bongaerts
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Gerard Sombroek (coördinator)
Advertenties Reserveringen tel: 023-5463536 fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account manager: Karel Broshuis
Account managers binnendienst: Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
Sales Manager: Danny Francken
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 37,20 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 38,76. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.zester.nl/powerunlimited.shop. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525,18,35
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 37,20 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI 2005 TIJDSCHRIFTEN